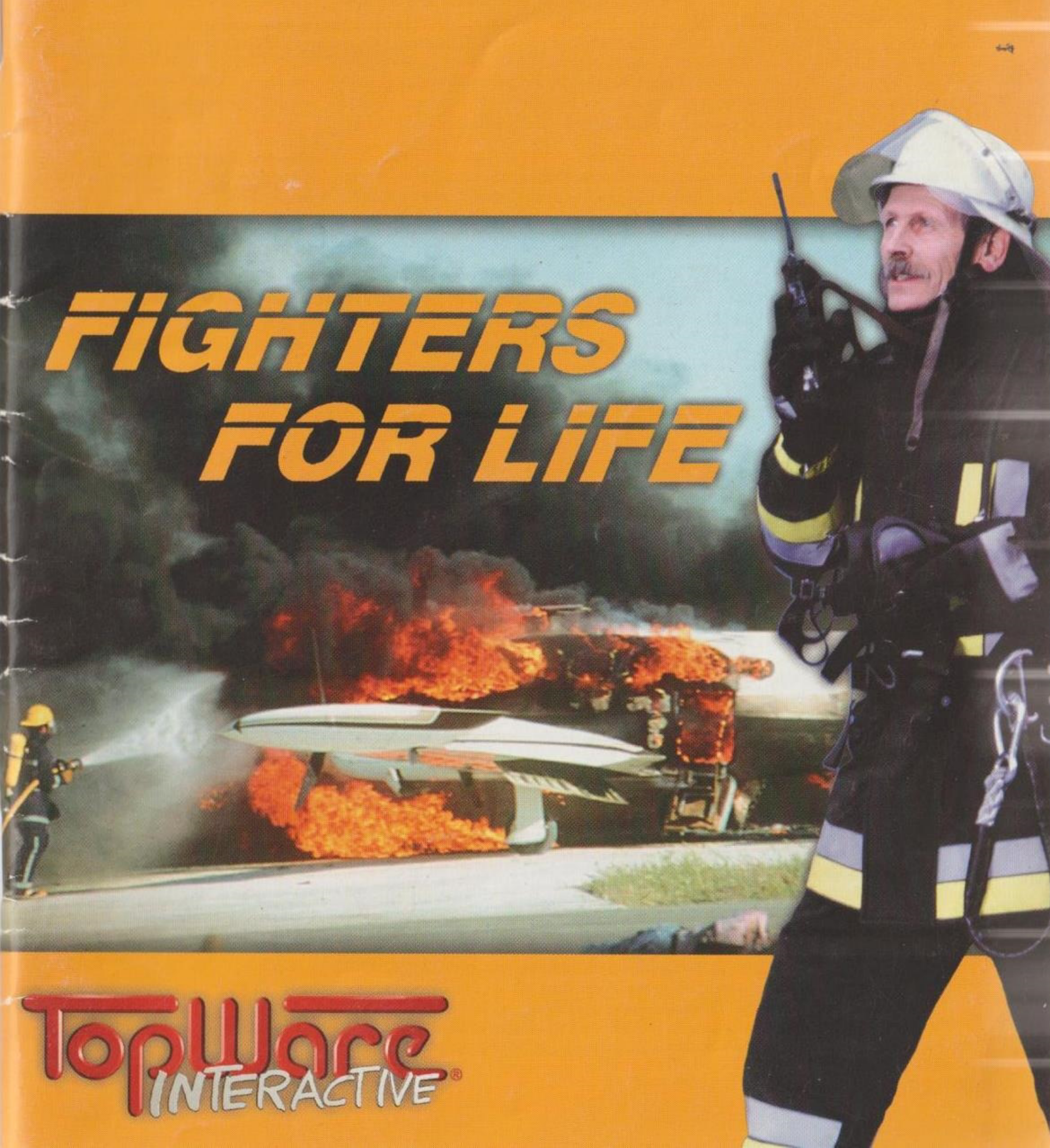
EMERGENCY



Technischer Support / Hotline / Benutzerfragen / Hilfestellung:
Für Probleme etc. steht Ihnen unsere technischer Support gerne zur Verfügung.
Der technischer Support ist wie folgt erreichbar:

1.	Telefon	0621-48286-633	Mo-Fr	von 14:00 - 18:00 Uhr
2.	Teleax	0621-48286-610	Mo-So	von 00:00 - 24:00 Uhr
3.	Internet	http://www.topware.de		

Inhalt

ÜBER EMERGENCY

Gegen Ende des 20. Jahrhunderts leben wir in einer hochtechnisierten Gesellschaft. Wir wohnen auf engem Raum in großen Metropolen. Wir bewegen uns innerhalb kürzester Zeit über große Distanzen fort, indem wir die schnellsten Transportfahrzeuge am Boden und in der Luft nutzen. Wir zähmen die Kräfte der Natur, um sie in Form von Kraftwerken zur Energiegewinnung für unsere Zwecke zu nutzen.
Doch nicht alles funktioniert reibungslos.
Es geschehen Unfälle. Verbrechen. Katastrophen.

Und je komplizierter und aufwendiger wir leben, desto dramatischer werden die Einsätze der Rettungskräfte. Ob nun ein Großbrand in einer Stadt zahlreiche Menschenleben bedroht, ob ein Flugzeug mit hunderten von Passagieren in eine Notlage gerät, ob Naturkatastrophen ganze Landstriche verwüsten - die betroffenen Menschen zählen auf Rettung aus der kritischen Situation. Sie zählen auf Hilfe. Sie zählen auf Sie.

In EMERGENCY sind Sie der Leiter einer Einsatztruppe aus hochspezialisiertem Personal und modernster Ausrüstung. Sie steuern die Einsatzkräfte bei ihrem Kampf um das Leben der Opfer. In diesem Kampf gegen die Zeit, unvorhersehbare Hindernisse und alle nur denkbaren Arten von Katastrophen müssen Sie vollste Konzentration und Übersicht bewahren, um die Situation korrekt zu erfassen, die zur Verfügung stehenden Ressourcen sinnvoll einzusetzen und auf neue Entwicklungen schnell und flexibel zu reagieren.

Retten und beschützen Sie die Menschen.
Machen Sie Ihren Job.
Wir verlassen uns auf Sie.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimalkonfiguration

- IBM kompatibles System mit Pentium-Prozessor mit 120 MHz Taktfrequenz
- 16 MByte RAM
- Betriebssystem Microsoft Windows 95
- SVGA Grafikkarte
- CD-ROM Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit (Original-CD-ROM muß während des gesamten Spiels in das Laufwerk eingelegt sein)
- Maus
- 150 MByte freie Festplattenkapazität

Empfohlene Systemkonfiguration

- IBM kompatibles System mit Pentium-Prozessor mit 200 MHz Taktfrequenz
- 32 MByte RAM
- Betriebssystem Microsoft Windows 95
- SVGA Grafikkarte
- CD-ROM Laufwerk mit achtfacher Geschwindigkeit (Original-CD-ROM muß während des gesamten Spiels in das Laufwerk eingelegt sein)
- Maus
- 150 MByte freie Festplattenkapazität
- SoundBlaster-kompatible Soundkarte. Um die Musik in CD-Qualität abspielen zu können, muß die Soundkarte an den CD-ROM-Controller angeschlossen sein.

INSTALLATION / SPIELSTART / DEINSTALLATION

Installation

Starten Sie Windows 95. Legen Sie Ihre EMERGENCY Original-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und warten Sie einige Sekunden. Es erscheint nun automatisch ein Fenster auf Ihrem Bildschirm, das Ihnen mehrere Optionen zur Auswahl stellt. Folgende Optionen können Sie mit einem Mausklick anwählen:



- INSTALL: Hiermit installieren Sie EMERGENCY auf Ihrer Festplatte. Es wird eine entsprechende Programmgruppe und ein Startsymbol für das Spiel angelegt.
- HILFE: Hiermit rufen Sie eine ausführliche Installationsanleitung auf.
- README: Hiermit rufen Sie aktuelle Informationen der Entwickler auf.
- CANCEL: Hiermit beenden Sie den Installationsvorgang, ohne daß Veränderungen auf Ihrer Festplatte oder auf der Oberfläche Ihres Betriebssystems vorgenommen werden.



Starten Sie die Installation und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spielstart:

Nach erfolgreichem Abschluß der Installation erscheint die Option START GAME auf dem Bildschirm. Klicken Sie hier, und EMERGENCY wird gestartet.

Um EMERGENCY später erneut starten zu können, öffnen Sie das Startmenü von Windows, indem Sie mit der Maus auf “Start” klicken. Wählen Sie nun das EMERGENCY-Startsymbol in dem Ordner PROGRAMME\EMERGENCY. Es wird das Intro des Spieles gestartet, und gleich darauf befinden Sie sich mitten im Geschehen.

Deinstallation:

Um EMERGENCY vollständig von Ihrer Festplatte zu löschen und die Programmgruppe und das Startsymbol des Spiels aus Ihrem Betriebssystem zu entfernen, legen Sie die Original-CD-ROM in Ihr Laufwerk ein. Dann klicken Sie auf "Start", um das Startmenü zu öffnen. Wählen Sie nun im Programmordner PROGRAMME\EMERGENCY das Symbol "Uninstall". Sie können EMERGENCY jetzt vollständig von Ihrer Platte löschen. Microsoft-Treiber, die während der Installation auf Ihre Festplatte geschrieben worden sind, werden nicht gelöscht.

SPIELABLAUF

In EMERGENCY müssen Sie insgesamt 30 aufeinanderfolgende Einsätze mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen bewältigen. Die Einsatzziele reichen dabei von der Sicherung eines einfachen Verkehrsunfalles bis zum Katastrophenschutz beim Versagen eines Kernkraftwerkes. Die Einsätze werden mit fortlaufender Reihenfolge immer anspruchsvoller und schwieriger. Scheitern Sie, so müssen Sie den Einsatz erneut beginnen.

Achten Sie auf die Effizienz Ihrer Aktionen. Am Ende jeder erfolgreich bestandenen Mission wird Ihnen eine detaillierte Erfolgsbilanz geliefert. Selbst wenn Sie einen Einsatz bewältigt haben, können Sie möglicherweise doch noch etwas effektiver arbeiten.

Der schnelle Einstieg: Spielen der ersten Mission

Wenn Sie sofort mit dem Spiel beginnen möchten, ohne den Rest der Anleitung durchzulesen, beschreiben wir Ihnen in diesem Kapitel, wie Sie die erste Mission lösen können. Dabei werden Ihnen allgemeine und einige spezielle Steuerungsmöglichkeiten und taktische Vorgehensweisen aufgezeigt. Um jedoch optimale Ergebnisse in den einzelnen Missionen erzielen zu können, raten wir Ihnen, sich die Anleitung komplett anzusehen, da Ihnen viele wichtige Informationen ansonsten verborgen bleiben.

Die erste Mission: Motorradunfall



Nach Beendigung des einführenden Videos wird die Übersichtskarte eingeblendet. Klicken Sie die rot blinkende Markierung "Einsatzbefehl" an, um die Aufgabenstellung dieser Mission zu erfahren. Die Schwerpunkte liegen hier auf Verkehrsregelung, Versorgung der Verletzten und Räumung der Unfallstelle. Schließen Sie das "Einsatzbefehl"-Fenster durch einen Klick mit der rechten Maustaste.

Nun wird automatisch die "Einsatzort"-Ansicht eingeblendet. Hier erkennen Sie die detaillierte Umgebung des Einsatzgebietes. Zwei verletzte Personen liegen auf der Straße. Der Traktor ist kaum beschädigt, das Motorrad liegt in einer Benzinlache.

Überlegen Sie sich eine mögliche Vorgehensweise: Zunächst gilt es, den Zivilverkehr umzuleiten, damit kein Stau entsteht. Danach müssen parallel die Verletzten ärztlich versorgt und die Unfallstelle abgesichert werden. Die Verletzten müssen danach in ein Krankenhaus abtransportiert werden, bevor die Unfallstelle schließlich geräumt werden und der Zivilverkehr wieder freigegeben werden kann.



Klicken Sie den Knopf "KARTE" auf der Menüleiste am rechten Bildschirmrand an. So gelangen Sie zurück auf die Übersichtskarte. Ihre Fahrzeuge und Einsatzkräfte befinden sich in Ihren Basen. Aktive, also benutzbare Basen, sind auf der Karte grün eingezeichnet, inaktive Basen sind grau. Klicken Sie auf die Basis, die dem Einsatzgebiet am nächsten liegt: die Zentralbasis A. Nun wird der Fahrzeughof der Basis eingeblendet.

Deuten Sie mit dem Mauszeiger auf den Polizei-PKW im Hof. Ein Infofenster mit Fahrzeugdaten wird eingeblendet. Klicken Sie das Fahrzeug "F301 Streifenwagen" an. Achten Sie auf die Menüleiste am unteren Bildschirmrand: Klicken Sie dort das Feld "PERSONAL" an, um eine erste Einsatzkraft mit dem Fahrzeug zum Einsatzgebiet fahren zu lassen.

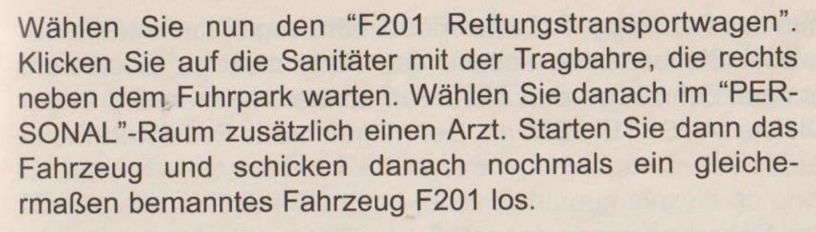


Wenn Sie "PERSONAL" angeklickt haben, wechselt das Bild in den Aufenthaltsraum Ihrer Einsatzkräfte. Sie bekommen Informationen über die dort befindlichen Personen, wenn Sie mit dem Mauszeiger auf sie deuten. Suchen Sie sich einen Polizisten aus und klicken Sie ihn an. Er geht nun zu dem vorher angewählten Fahrzeug. Klicken Sie in der unteren Menüleiste auf "START". Das Fahrzeug verläßt nun die Basis.

Achten Sie auf das Feld "GELD" in der rechten Menüleiste. Jede Fahrzeug- und Personalwahl kostet Sie einen bestimmten Betrag, über dessen Höhe Sie sich in dem jeweiligen Infofenster der entsprechenden Einheit kundig machen können. Achten Sie darauf, daß Sie keine weiteren Fahrzeuge und Einsatzkräfte mehr mobilisieren können, wenn Sie das jeweilige Budget für die aktuelle Mission ausgegeben haben!



Klicken Sie auf "KARTE": Auf der Übersichtskarte wird das Fahrzeug durch eine gelbe Markierung symbolisiert, über der der Fahrzeugcode angezeigt wird, in diesem Fall F301. Klicken Sie nun erneut die Zentralbasis A an. Suchen Sie "F104 Tanklöschfahrzeug 1". Klicken Sie auf "PERSONAL" und wählen Sie einen Feuerwehrmann ohne Spezialausrüstung. Starten Sie das Fahrzeug. Sobald es die Basis verlassen hat, wird wieder der Fahrzeughof eingeblendet.





Wählen Sie nun den "F201 Rettungstransportwagen". Klicken Sie auf die Sanitäter mit der Tragbahre, die rechts neben dem Fuhrpark warten. Wählen Sie danach im "PERSONAL"-Raum zusätzlich einen Arzt. Starten Sie dann das Fahrzeug und schicken danach nochmals ein gleichermaßen bemanntes Fahrzeug F201 los.



Außerdem starten Sie zweimal den "F110 Transporter". Kehren Sie zurück auf die Karte. Klicken Sie hier auf die Schrift "Zum Einsatzort", um Ihre Einheiten im Einsatzgebiet koordinieren zu können.

Das erste Fahrzeug, "F301 Streifenwagen", ist inzwischen angekommen. Drücken Sie die ENDE-Taste, um die Kamera automatisch zur Einfahrt in das Einsatzgebiet fahrten zu lassen. Klicken Sie nun das Fahrzeug an. Der Rahmen um das Fahrzeug zeigt an, daß es jetzt angewählt ist. Um das Fahrzeug zu der Unfallstelle zu steuern, klicken Sie einfach eine Stelle in der Nähe der Verletzten an. Das Fahrzeug begibt sich nun automatisch dort hin. Schwenken Sie die Kamera hin zur Unfallstelle, indem Sie den Mauszeiger ganz an den rechten Bildschirmrand ziehen. Sie können die Kamera ganz allgemein fahren, indem Sie den Mauszeiger in die gewünschte Richtung an den Bildschirmrand ziehen.

Lassen Sie F301 angewählt und klicken Sie in der unteren Menüleiste das Feld "AUSSTEIGEN" an. Der Polizist, der mit dem Fahrzeug mitgefahren ist, steigt nun daraus aus. Klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. Genau wie beim Fahrzeug wird nun auch um den Polizisten ein Rahmen dargestellt, wobei sein Portrait in der unteren Menüleiste erscheint. Lassen Sie ihn an die rechte Seite der Unfallstelle gehen, indem Sie mit der linken Maustaste an den gewünschten Zielpunkt klicken.

Achten Sie nun auf die untere Menüleiste. Für den Polizisten werden dort zwei spezielle Handlungsoptionen angezeigt: "STOP" und "ZURÜCKSCHICKEN". Klicken Sie "STOP" an, so stellt sich der Polizist mit erhobener Hand auf und hält alle ankommenden Zivilfahrzeuge an. Dabei entsteht ein Stau, was in dieser Mission zu vermeiden ist. Klicken Sie also "ZURÜCKSCHICKEN" an: Die Fahrzeuge wenden vor dem Polizisten und fahren zurück. Damit ist der Verkehr geregelt.

Steuern Sie nun das Fahrzeug "F104 Tanklöschfahrzeug 1" in die Nähe der Unfallstelle, wobei Sie beachten sollten, den Platz nicht zu blockieren, damit noch andere Fahrzeuge dort hinfahren können. Klicken Sie in der unteren Menüleiste "AUSSTEIGEN" an. Der mitgefahrene Feuerwehrmann steigt aus.



Wählen Sie den Feuerwehrmann an und klicken Sie dann auf das Tanklöschfahrzeug. In der unteren Menüleiste wird nun die Ausrüstung des Fahrzeuges angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Fenster "FEUERLÖSCHER". Der Feuerwehrmann geht nun zu dem Tanklöschfahrzeug und holt sich dort einen Feuerlöscher.

Steuern Sie den Feuerwehrmann in die Nähe der Benzinlache auf der Straße. Klicken Sie auf die Benzinlache, während der Feuerwehrmann noch angewählt ist. Der Feuerwehrmann geht nun automatisch zur Benzinlache und bespritzt sie mit seinem Feuerlöscher, was dazu führt, daß sich die Lache nicht mehr entzünden kann.

Ist die Benzinlache verschwunden, so können Sie den Feuerwehrmann zum Tanklöschfahrzeug zurückkehren lassen. Wählen Sie ihn an und klicken auf das Fahrzeug, so erscheint in der unteren Menüleiste das Feld "EQUIPMENT ABGEBEN". Klicken Sie das Feld an, um den Feuerlöscher wieder am Fahrzeug abzugeben. Benutzen Sie nun das Fahrzeug erneut mit dem Feuerwehrmann, können Sie ihn per Mausklick auf die entsprechende Option in der unteren Menüleiste "EINSTEIGEN" lassen. Klicken Sie nun auf "BASIS", um das Tanklöschfahrzeug zurück zur Basis kehren zu lassen.

Überprüfen Sie, welche Einsatzfahrzeuge sich am Einsatzort befinden, indem Sie die Tabulatortaste TAB mehrmals drücken. Bei jeder Betätigung der Taste fährt die "Kamera", durch die Sie das Einsatzgebiet sehen, automatisch zum nächsten Einsatzfahrzeug vor Ort.

Wählen Sie die beiden Rettungstransportwagen aus, indem Sie mit dem Mauszeiger auf einen Punkt neben den beiden Fahrzeugen deuten. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Sie können nun, wenn Sie den Mauszeiger bewegen, einen Rahmen um beide Fahrzeuge ziehen. Somit wählen Sie beide Fahrzeuge auf einmal

aus. Beachten Sie hierbei, daß Sie die beiden Fahrzeuge auf diese Weise nur räumlich steuern, ansonsten aber keine Aktionen mit ihnen unternehmen können. Sie können z.B. keine Einsatzkräfte aussteigen lassen.



Steuern Sie die beiden Rettungstransportwagen in die Nähe der Unfallstelle. Wählen Sie dann jedes Fahrzeug einzeln an und lassen Sie das mittransportierte Personal aussteigen. Wählen Sie einen der Ärzte an und klicken Sie dann auf einen der Verletzten. Der Arzt geht automatisch zu der verletzten Person und beginnt, sie zu untersuchen.

Achten Sie dabei auf das Portrait des Verletzten in der unteren Menüleiste: Die Schwere seiner Verletzung läßt sich an der Länge des Balkens über seinem Portrait ablesen. Je kürzer der Balken, desto schwerer die Verletzung. Während der Arzt den Verletzten behandelt, können Sie erkennen, wie der Balken über dessen Portrait länger wird: Der Gesundheitszustand verbessert sich. Hat der Gesundheitsbalken etwa 3/4 seiner vollen Länge erreicht, so ist der Verletzte problemlos transportfähig.



Lassen Sie den Arzt wieder in den Rettungstransportwagen einsteigen und wählen Sie danach eines der beiden Sanitäterpaare an. Klicken Sie dann auf den behandelten Verletzten. Die Sanitäter begeben sich zu ihm hin und laden ihn auf ihre Tragbahre. Klicken Sie nun auf den Rettungstransportwagen, um den Verletzten dort aufzuladen. Schicken Sie das Fahrzeug umgehend zurück zur Basis; der Verletzte wird so schnellstmöglich in ein Krankenhaus transportiert. Behandeln Sie die zweite verletzte Person entsprechend und transportieren Sie sie ab.



Wählen Sie nun einen "F110 Transporter". Klicken Sie auf eines der beiden Unfallfahrzeuge. Der Transporter begibt sich nun automatisch zu dem angeklickten Fahrzeug hin und lädt es - wenn räumlich möglich - auf seine Ladefläche. Schicken Sie dann den Transporter zurück zur Basis, um das Unfallfahrzeug abzutransportieren. Gehen Sie entsprechend vor, um das zweite Unfallfahrzeug vom Unfallort zu entfernen.

Nun ist die Unfallstelle geräumt. Wählen Sie den Polizisten an und klicken Sie dann auf den Streifenwagen. Der Polizist hört automatisch auf, den Verkehr umzuleiten, und begibt sich zu dem Streifenwagen.



Sobald alle Verletzten geborgen sind, die Unfallfahrzeuge abtransportiert wurden und der Verkehr wieder normal fließen kann, ist die Mission erfolgreich gelöst. Klicken Sie, wenn Sie eine entsprechende Meldung erhalten haben, mit der linken Maustaste. Es wird nun eine Statistik eingeblendet, die über die Effizienz Ihres Vorgehens Auskunft gibt. Ihre Effizienz sollte jetzt etwa zwischen 60 und 70 Prozent liegen. Überlegen Sie sich, was Sie bei einem erneuten Spielen der Mission besser machen könnten. Ist es möglich, Zeit zu sparen oder weniger Geld zu verbrauchen?



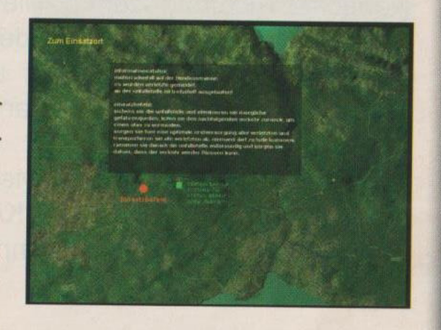
Klicken Sie erneut mit der linken Maustaste. Es wird nun eine Highscore-Liste eingeblendet, in die Sie sich eintragen können, sofern Sie eine gewisse Punktzahl durch das Lösen einer Mission erreicht haben. Geben Sie einfach über die Tastatur Ihren Namen ein und drücken Sie anschließend die ENTER-Taste.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei den weiteren Einsätzen von EMERGENCY!

ÜBERSICHTSKARTE UND FEATURES

Jede Mission beginnt im Prinzip ähnlich. Am Anfang wird die Übersichtskarte eingeblendet, auf der Sie den Ort der Katastrophe (rote Markierung), die Ihnen zur Verfügung stehenden Basen, welche Ihre Einsatzfahrzeuge, Personal und Ausrüstung enthalten (grüne und graue Markierungen), und die Verkehrswege, die von den einzelnen Basen zum Einsatzort führen, erkennen können.

Einsatzbefehl



Starten Sie einen Mission, so blinkt der Einsatzort beim ersten Betrachten der Übersichtskarte rot. Sie müssen sich zunächst über die gegenwärtige Situation und die entsprechende Aufgabenstellung informieren, indem Sie den blinkenden Einsatzort ("Einsatzbefehl") mit der linken Maustaste anklicken. Daraufhin wird ein Fenster unter der Überschrift "Einsatzbefehl" geöffnet. Lesen Sie sich die Einsatzbeschreibung in diesem Fenster gut durch!

Um das Fenster mit der Einsatzbeschreibung zu schließen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Übersichtskarte. Ganz allgemein bedeutet das gezielte Anklicken mittels der linken Maustaste eine Auswahl (z.B. eines Einsatzfahrzeuges), und das Klicken mit der rechten Maustaste bedeutet den Abbruch einer Auswahl bzw. das Verlassen des aktuellen Bildschirmes (gilt nicht für die detaillierte Übersicht des Einsatzortes).

Zum Einsatzort

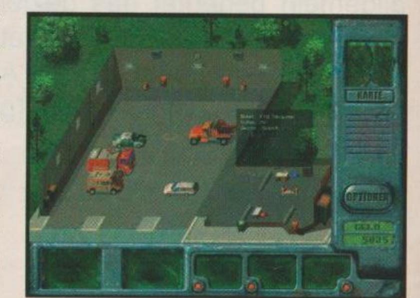
Nachdem Sie die Einsatzbeschreibung geschlossen haben, wechseln Sie automatisch in die sogenannte “Einsatzort”-Ansicht, die detaillierte Ansicht des Einsatzgebietes. Hier können Sie sich ein genaues Bild der Situation machen, bevor Sie geeignete Maßnahmen ergreifen.

Sie können das gesamte Einsatzgebiet übersehen, wenn Sie die “Kamera”, die Ihnen das Bild des Einsatzgebietes liefert, über die dargestellte Landschaft fahren. Dies tun Sie, indem Sie den Mauszeiger, der in Form eines Fadenkreuzes dargestellt wird, an den äußersten Bildrand in die gewünschte Richtung ziehen. Die Kamera fährt nun in diese Richtung, und zwar so lange, bis sie am Ende des einsehbaren Bereiches angekommen ist. Um die Kamerafahrt zu unterbrechen, entfernen Sie einfach den Mauszeiger wieder vom Bildrand.

Um die “Einsatzort”-Ansicht wieder zu verlassen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Knopf “KARTE” in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Sie gelangen dann zurück auf die Übersichtskarte.

Basen

Auf der Übersichtskarte kann man außer dem “Einsatzbefehl” und der Markierung “Zum Einsatzort” die mit Quadraten markierten Einsatzbasen anwählen. Grün markierte Basen sind im Moment anwählbar, grau markierte Basen stehen Ihnen jetzt nicht zur Verfügung. Klicken Sie die Basis Ihrer Wahl an, um von der Übersichtskarte in die Basisansicht zu wechseln. Hier können Sie sich eine Übersicht über die Art der zur Verfügung stehenden Einsatzfahrzeuge verschaffen, sowie über das zugehörige Personal, zusätzliche Ausrüstung und Ihren aktuellen Kontostand. Um wieder zurück zur Übersichtskarte zu gelangen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste.



Die Nachrichten-Anzeige

Egal, ob in einer Basis oder in der “Einsatzort”-Ansicht: Wenn Sie eine Auswahl treffen oder eine Aktion starten möchten, dann achten Sie unbedingt auf den Bereich direkt über der Menüleiste am unteren Bildschirmrand! Hier befindet sich eine Zeile für dringende Nachrichten bzw. Hinweise an Sie. Über sie werden Sie u.a. darüber informiert, ob eine von Ihnen gestartete Aktion eventuell nicht funktioniert oder was Sie im Rahmen der Aktion anders machen können. Die Nachrichten-Zeile kann für das Gelingen einer Mission von entscheidender Bedeutung sein!





Allgemeine Spielsteuerung

Nachdem Sie den "Einsatzbefehl" gelesen und sich einen Überblick über den Einsatzort und die zur Verfügung stehenden Einsatzmittel beschafft haben, sollten Sie sich möglichst rasch einen Plan zurechtlegen, wie Sie die Aufgabenstellung bewältigen wollen. Welche Fahrzeuge möchten Sie einsetzen? Wird Personal benötigt, und wenn ja, welches? Wie können Sie ein optimales Ergebnis erreichen, ohne die Budgetgrenzen zu überschreiten?

Haben Sie sich eine Vorgehensweise überlegt, so können Sie nun erste Maßnahmen ergreifen: eine erste Auswahl der Ausrüstung. Hierzu wechseln Sie in eine Basis Ihrer Wahl.

In der Basis

Fahrzeuginformationen



Um Informationen über die in der Basis stationierten Fahrzeuge zu bekommen, deuten Sie einfach mit dem Mauszeiger auf das gewünschte Fahrzeug. In einem Fenster werden Sie nun über folgende Eigenschaften des Fahrzeuges informiert:

Einheit:	Bezeichnung des Einsatzfahrzeuges.
Kosten:	Geldbetrag, der bei Start des Fahrzeuges automatisch von Ihrem Konto abgezogen wird. Ihr aktueller Kontostand wird in der Infoleiste am rechten Bildschirmrand unter der Überschrift "GELD" angezeigt.
Geschwindigkeit:	Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeuges.

Je nach Fahrzeug können noch folgende zusätzliche Informationen angezeigt werden:

Crew:
Das Fahrzeug kann - wenn gewünscht - mit Personal ausgestattet werden. Auf diese Weise können Sie wichtige Einsatzkräfte in das Einsatzgebiet transportieren. Die Anzeige "Crew" informiert Sie nur darüber, wie viele Personen in einem Fahrzeug befördert werden können. Die Personen dienen nicht zur Steuerung des Fahrzeuges! Es gibt einige Fahrzeuge, die nicht zum Transport geeignet sind und auch am Einsatzort keine Crew benötigen. Zum Beispiel können Sie mit dem Fahrzeug "F110 Transporter" ohne Mannschaft Fahrzeugwracks an einem Einsatzort abtransportieren.

Ausrüstung:
Spezielle Fähigkeit des Fahrzeugs. Zum Beispiel steht beim Fahrzeug "F104 Tanklöschfahrzeug 1" hier der Eintrag "Kanone: 1.000 l/min". Es handelt sich dabei um eine auf dem Fahrzeug montierte Löschwasserkanone, mit der Brandherde bekämpft bzw. gefährdete Bereiche vorsorglich gekühlt werden können.

Spezialausrüstung:
Hier werden Gegenstände, die am Einsatzort vom Personal verwendet werden können, angezeigt. So transportiert z.B. das Fahrzeug "F104 Tanklöschfahrzeug 1" automatisch Feuerlöscher und Metallschneider.

Fahrzeugauswahl

Um ein Fahrzeug starten zu können oder um es mit einer Crew zu bestücken, müssen Sie es mit der linken Maustaste anklicken. Sie können die Markierung mit Klick auf die rechte Maustaste wieder rückgängig machen. Wenn Sie ein Fahrzeug ausgewählt haben, erscheinen - je nach Fahrzeug - in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand weitere Anzeigen und Optionen:



Fahrzeugstatus.
Ganz links in der Leiste wird ein Bild des angewählten Fahrzeuges angezeigt. Über dem Bild befindet sich ein grüner Balken. Je kürzer der Balken, desto beschädigter ist das Fahrzeug. Dies ist vor allem am Einsatzort eine wichtige Information. Parken Sie Ihr Fahrzeug z.B. in einem lodernden Feuer, so nimmt die Beschädigung immer mehr zu, bis es schließlich zerstört wird.

Start
Durch Anklicken dieses Feldes schicken Sie das angewählte Fahrzeug zum Einsatzort. Sie können den zurückgelegten Weg des Fahrzeuges auf der Übersichtskarte verfolgen. Das Fahrzeug findet den Weg zum Einsatzort automatisch. Wenn es allerdings am Einsatzort angekommen ist, müssen Sie die Steuerung des Fahrzeuges übernehmen!

Personal
Wenn das angewählte Fahrzeug in der Lage ist, Personal zu befördern, können Sie durch Anklicken dieses Feldes in den Aufenthaltsraum der Basis wechseln, wo sich die Einsatzkräfte Ihres Teams bis zu Ihrem nächsten Auftrag ausruhen. Hier können Sie eine Crew auswählen, die dann mit dem angewählten Fahrzeug zum Einsatzort transportiert wird. Allerdings gilt es hierbei folgendes zu beachten:

Es gibt auch Personal, das sich direkt in der Nähe der Fahrzeuge aufhält. Achten Sie auf die entsprechenden Grafiken! Dieses Personal können Sie auch anwählen, ohne das Feld “PERSONAL” angeklickt zu haben!

Sie können nur Einsatzkräfte auswählen, die - je nach ihrer Tätigkeit - auch tatsächlich berechtigt sind, auf dem ausgewählten Fahrzeug mitfahren zu dürfen. So darf z.B. ein Polizeibeamter nicht mit einem Feuerwehrwagen transportiert werden.

Achten Sie auf die “Crew”-Information des angewählten Fahrzeuges! Ein Fahrzeug kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Personen befördern bzw. am Einsatzort aufnehmen.

Personeninformationen

Wird der Aufenthaltsraum der Basis angezeigt, können Sie über jede anwesende Einsatzkraft, die auch von dem bereits angewählten Fahrzeug transportiert werden kann, Informationen einholen, indem Sie einfach mit dem Mauszeiger auf die gewünschte Person deuten. Wie schon bei der Fahrzeuginformation wird ein Fenster geöffnet, in dem folgende Informationen dargestellt werden:

Einheit: Bezeichnung der Einsatzkraft.
Kosten: Geldbetrag, der bei Anwahl der Person automatisch von Ihrem Konto abgezogen wird.

Je nach Person können folgende zusätzliche Informationen angezeigt werden:

Spezialausrüstung:
Innerhalb der verschiedenen Arten von Einsatzkräften (Ärzte, Polizisten, Feuerwehrmänner) kann es Unterarten mit jeweils speziellen Fähigkeiten bzw. Spezialausrüstungen geben. So gibt es z.B. einfache Feuerwehrmänner, Feuerwehrmänner mit Atemschutzausrüstung und Feuerwehrmänner mit ABC-Schutzanzügen. Achten Sie darauf, für die jeweilige Situation auch an die richtige Spezialausrüstung zu denken, sonst werden Ihre Einsatzkräfte in kritischen Situationen nicht lange überleben!

Wie bei einem angewählten Fahrzeug auch wird bei einer angewählten Person in der unteren Menüleiste ein Portrait der Person angezeigt. Auch hier gilt: Je kürzer der Balken über dem Kopf der Person, desto stärker ist die Person verletzt.



Personenauswahl

Haben Sie sich für den Einsatz einer Person entschieden, so klicken Sie diese einfach mit der linken Maustaste an. Die Einsatzkraft macht sich dann automatisch auf den Weg zum bereits vorher angewählten Einsatzfahrzeug. Nun können Sie entweder - wenn möglich - eine weitere Person anwählen, die ebenfalls mit dem Fahrzeug transportiert werden soll, oder Sie können auf das “START”-Feld klicken, um das inzwischen bemannte Fahrzeug zum Einsatzort zu schicken.

Am "Einsatzort"

Haben Sie Einsatzfahrzeuge und Personal zum Einsatzort geschickt, müssen Sie dort persönlich die Koordinierung des Einsatzes übernehmen. Dazu wechseln Sie in die "Einsatzort"-Ansicht, wo Sie die Umgebung des Einsatzes inklusive Ihrer Fahrzeuge und den Mitgliedern Ihres Teams - sofern sie aus den Fahrzeugen aussteigen - detailliert erkennen können.

Sie haben nun eine Reihe von allgemeinen Steuerungsmöglichkeiten, die im Folgenden beschrieben werden. Einsatzfahrzeuge und -kräfte bieten auch die Möglichkeit, spezielle Aktionen durchzuführen. Diese werden in der Anleitung weiter unten bei der Beschreibung der einzelnen Einheiten aufgeführt.

Optionsmenü

Unter dem "KARTE"-Knopf in der rechten Menüleiste befindet sich ein Knopf mit der Aufschrift "OPTIONEN". Klicken Sie diesen an, um in das Optionsmenü von EMERGENCY zu gelangen. Dort können Sie folgende Aktionen unternehmen:



SOUND (FX) ON / OFF

Mit dem Sound-FX-Schalter können Sie die Geräuscheffekte im Spiel aus- und wieder anschalten.

SOUND (MUSIC) ON / OFF

Mit dem Sound-Music-Schalter können Sie die Spielmusik aus- und wieder einschalten.

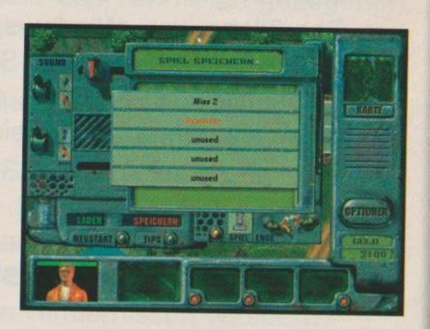
SPIELGESCHWINDIGKEIT

Ziehen Sie mit gedrückt gehaltener linker Maustaste diesen dreistufigen Regler in die gewünschte Position, um den Spielablauf zu beschleunigen oder zu verlangsamen.

SCROLLGESCHWINDIGKEIT

Ziehen Sie mit gedrückt gehaltener linker Maustaste diesen dreistufigen Regler in die gewünschte Position, um die Geschwindigkeit der Kamerafahrt in der "Einsatzort"-Ansicht zu beschleunigen oder zu verlangsamen.

SPEICHERN



Damit rufen Sie ein Menü zum Speichern von Spielständen auf. Wählen Sie in der Liste einen Speicherplatz Ihrer Wahl, indem Sie einfach mit dem Mauszeiger darauf klicken. Geben Sie nun einen Spielstands-Namen Ihrer Wahl in den frei gewordenen Listenplatz ein und beenden Sie die Eingabe mit Drücken der ENTER-Taste. Damit ist die aktuelle Spielsituation gespeichert.



LADEN

Eine Liste mit gespeicherten Spielständen wird aufgerufen. Wählen Sie den gewünschten Spielstand per Mausklick aus, um ihn zu laden und das Spiel an der abgespeicherten Stelle fortsetzen zu können.

NEUSTART

Klicken Sie NEUSTART an, um die aktuelle Mission noch einmal ganz von vorne spielen zu können.

TIPS

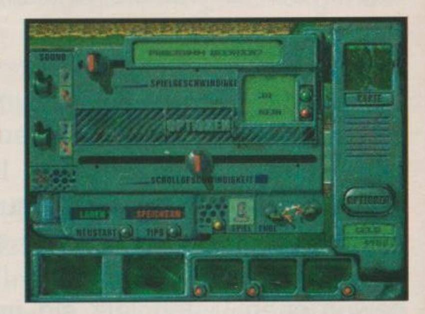
Hier bekommen Sie - normalerweise - detaillierte Tips, mit deren Hilfe Sie die aktuelle Mission leichter bewältigen können. Bitte beachten Sie, daß Sie die TIPS nur im Notfall benutzen sollten, da ein Teil der spielerischen Herausforderung von EMERGENCY darin besteht, auszuknobeln, wie eine bestimmte Situation optimal gelöst werden kann!

SPIEL

Klicken Sie hier und kehren Sie zurück zur aktuellen Spielsituation.

ENDE

Hier können Sie das Spiel verlassen und zur Oberfläche von Windows zurückkehren. Achtung: Die aktuelle Spielsituation geht dabei natürlich verloren, es sei denn, Sie haben sie vorher abgespeichert.



Fahrzeuge und Personal steuern

Sobald ein von Ihnen losgeschicktes Einsatzfahrzeug den Einsatzort erreicht, wird es in der "Einsatzort"-Ansicht dargestellt. Es bleibt allerdings auf der Straße stehen, auf der es das Gebiet erreicht hat. Von dort an müssen Sie sich persönlich um die Steuerung des Fahrzeuges kümmern.

Fahrzeugsteuerung

Um ein Fahrzeug auszuwählen, klicken Sie es mit der linken Maustaste an. Nun wird ein Rahmen um das Fahrzeug gelegt. Ist das Fahrzeug mit Personen besetzt, so werden diese am Rand des Fahrzeugportraits in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand als Punktmarkierungen dargestellt.

Steuern Sie das ausgewählte Fahrzeug zu einer gewünschten Stelle innerhalb des Einsatzgebietes, indem Sie mit der linken Maustaste an diese Stelle klicken. Wenn es dem Fahrzeug möglich ist, die angepeilte Stelle zu erreichen, wird es sich automatisch dorthin begeben. Wird die Fahrtroute des Fahrzeuges allerdings blockiert, oder gibt es keine Möglichkeit für das Fahrzeug, die angewählte Stelle zu erreichen, so wird das Fahrzeug stehen bleiben. Probieren Sie aus, wohin Sie die verschiedenen Fahrzeuge steuern können und wohin nicht! Achten Sie darauf, keine Fahrzeugpulks zu bilden, aus denen sich die einzelnen Fahrzeuge später eventuell nicht mehr befreien können!

Sie können auch mehrere Fahrzeuge auf einmal auswählen und zu einem bestimmten Punkt am Einsatzort steuern. Klicken Sie dafür mit der linken Maustaste auf einen Punkt des Einsatzortes, halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie nun die Maus in eine beliebige Richtung. Sie ziehen so ein Rechteck auf dem Bildschirm, das auch als Rahmen angezeigt wird. Sämtliche Fahrzeuge, die sich innerhalb des von Ihnen gezogenen Rahmens befinden, sind nun ausgewählt. Allerdings können Sie nun keine speziellen Aktionen mit den ausgewählten Fahrzeugen vornehmen. Sie können sie nur an eine andere Stelle im Einsatzgebiet steuern.

Wollen Sie ein Einsatzfahrzeug zurück zur Basis schicken, so wählen Sie das Fahrzeug an und klicken dann mit der linken Maustaste in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand auf das Feld "BASIS". Das Fahrzeug macht sich dann automatisch auf den Weg zurück zur Basis, es sei denn, der Weg wird im Einsatzgebiet von Hindernissen versperrt.

Personensteuerung

Um eine Crew aus einem Fahrzeug aussteigen zu lassen, wählen Sie das entsprechende Fahrzeug aus. In der Menüleiste am unteren Bildschirmrand wird ein Feld mit der Option "AUSSTEIGEN" angezeigt. Klicken Sie das Feld an, und alle Personen an Bord verlassen das Fahrzeug.

Die Auswahl von einzelnen Einsatzkräften bzw. von einer Gruppe von Einsatzkräften funktioniert wie die Auswahl von Fahrzeugen: Klicken Sie eine einzelne Person an, können Sie diese im Einsatzgebiet steuern und - wenn nötig - auch spezielle Aktionen durchführen lassen. Wählen Sie durch das Ziehen eines Rahmens eine Gruppe von Einsatzkräften aus, so können Sie diese nur an eine andere Stelle im Einsatzgebiet steuern.

Um eine Person in ein Fahrzeug einsteigen zu lassen, wählen Sie die Person an und klicken dann mit der linken Maustaste auf das gewünschte Fahrzeug. Transportiert das Fahrzeug keine spezielle Ausrüstung, so steigt die Person automatisch wieder ein. Ansonsten achten Sie auf die Menüleiste am unteren Bildschirmrand: Klicken Sie auf das Feld "EINSTEIGEN".

Ist ein Fahrzeug bereits mit der maximalen Anzahl von Personen belegt, so wird das Feld "EINSTEIGEN" in der Menüleiste nicht angeboten, wenn Sie mit der angewählten Person auf das Fahrzeug klicken.

Einsatzkräfte mit Ausrüstung bestücken



Soll eine Einsatzkraft einen Ausrüstungsgegenstand aus einem Fahrzeug holen, so wählen Sie die entsprechende Einsatzkraft aus und klicken dann auf das gewünschte Fahrzeug. In den Feldern der Menüleiste am unteren Bildschirmrand werden nun die Optionen zum Entnehmen der an Bord befindlichen Ausrüstungsgegenstände angezeigt. Klkcken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den Namen des benötigten Gegenstandes. Achten Sie auf eventuelle Nachrichten-Einblendungen: Es können nicht alle Einsatzkräfte mit allen Ausrüstungsgegenständen umgehen!

Allgemein gilt: Trägt eine Einsatzkraft einen Ausrüstungsgegenstand, den sie sich von einem Fahrzeug geholt hat, so kann der Gegenstand ab sofort von dieser Person eingesetzt werden. Allerdings gilt allein schon das Tragen des Gegenstandes als spezielle Aktion. Dies ist wichtig für Ihre Planung, denn es können nicht zwei spezielle Aktionen gleichzeitig von einer Einsatzkraft vorgenommen werden. Hier ein Beispiel: Ein Feuerwehrmann kann nicht gleichzeitig einen Feuerlöscher mit sich führen und einen Verletzten aus einem brennenden Haus bergen!

Um den Ausrüstungsgegenstand wieder am Fahrzeug zur weiteren Verwendung abzugeben, wählen Sie das Fahrzeug an und klicken in der Menüleiste am unteren Rand des Bildschirms das Feld “EQUIPMENT ABGEBEN” an.
Um den Gegenstand in zeitkritischen Situationen möglichst schnell loszuwerden, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das Feld “EQUIPMENT ABLEGEN” in der unteren Menüleiste. Die vorher angewählte Einsatzkraft wirft nun den Ausrüstungsgegenstand, den Sie im Moment mit sich führt, einfach weg.

Eine genaue Beschreibung, welche speziellen Ausrüstungsgegenstände es gibt und wie diese eingesetzt werden, finden Sie in den Beschreibungen der einzelnen Einsatzkräfte und deren Funktionen.

Gebäude betreten und untersuchen

Bestimmte Einsatzkräfte, nämlich die Einsatzkräfte der Feuerwehr, können - von Ihnen gesteuert - Gebäude betreten und diese Stockwerk für Stockwerk untersuchen, z.B. nach verletzten Personen. Um mit einem Feuerwehrmann ein Gebäude zu betreten, wählen Sie ihn wie oben beschrieben an. Führen Sie dann den Mauszeiger auf das Gebäude Ihrer Wahl. Achten Sie darauf, ob sich der Mauszeiger in ein Werkzeug-Symbol verwandelt. Ist dies nicht der Fall, so kann das Gebäude nicht betreten werden; ansonsten können Sie das Gebäude mit der linken Maustaste anklicken. Der angewählte Feuerwehrmann wird sich dann automatisch in das Erdgeschoß (der 1. Stock) des Gebäudes begeben.

Betritt der Feuerwehrmann das Gebäude, so wird das Stockwerk, in dem er sich befindet, automatisch transparent, d.h. Sie können die ihn umgebenden Räumlichkeiten direkt einsehen.

Um den Feuerwehrmann in ein anderes Stockwerk zu steuern, führen Sie den Mauszeiger auf die Treppe, die sich in den begehbaren Gebäuden jeweils im hinteren Bereich von jeder Etage befindet. Fahren Sie mit dem Mauszeiger auf der Treppe leicht nach oben bzw. unten, und es werden Ihnen die Stockwerke angezeigt, die der Feuerwehrmann von der aktuellen Position aus direkt erreichen kann. Befindet er sich z.B. im 2. Stock, so erscheint am unteren Ende der Stockwerktreppe eine 1 für den 1. Stock und am oberen Ende eine 3 für den 3. Stock (soweit vorhanden). Soll der Feuerwehrmann den 3. Stock aufsuchen, klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn die 3 angezeigt wird, usw.

Um ein Gebäude zu verlassen, steuern Sie den Feuerwehrmann in das Erdgeschoß bzw. den 1. Stock und klicken dann die Straße vor dem Gebäude an. Der Feuerwehrmann verläßt nun das Gebäude. Das Gebäude verliert dabei seine Transparenz.

Gebäude transparent schalten

Um die Übersicht in der “Einsatzort”-Ansicht zu verbessern, können Sie jedes begehbare Gebäude jederzeit manuell halbtransparent schalten, ohne einen Feuerwehrmann in das Gebäude zu schicken.



Führen Sie dazu den Mauszeiger auf die rechte Außenseite des entsprechenden Gebäudes. Achten Sie darauf, wie sich der Mauszeiger verändert: Je nachdem, wie hoch Sie ihn an der Gebäudeaußenseite entlang führen, zeigt er die Stockwerk-Kennungen des Gebäudes an. Klicken Sie dabei mit der linken Maustaste, so wird das Gebäude oberhalb der aktuellen Stockwerk-Kennung halbtransparent, so daß Sie alle Objekte, die sich hinter dem Gebäude befinden, erkennen können. Sie können dabei das Innere des Gebäudes nicht einsehen, d.h. Sie können weder Einrichtungsgegenstände, noch Personen und auch keine möglichen Brandherde betrachten!

Um das Gebäude wieder undurchsichtig zu schalten, bewegen Sie den Mauszeiger an der rechten Gebäudeaußenseite ganz nach unten. Der Mauszeiger verwandelt sich dabei in ein Haus-Symbol. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste, so verliert das Gebäude seine Transparenz.

Diese Funktion ist noch in einer anderen Hinsicht nützlich: Wenn Sie einen Feuerwehrmann in ein Gebäude schicken, ihn aber deselektieren, bevor er das Gebäude betritt, so verschwindet er aus Ihrem Sichtbereich, sobald er durch die Türe des Gebäudes tritt. Sie können ihn aber wiederfinden, indem Sie das Gebäude transparent machen. Das Stockwerk, in dem sich der Feuerwehrmann befindet, wird in diesem Fall detailliert dargestellt, d.h. mit allen Einrichtungsgegenständen, Personen usw.



Tastaturfunktionen

Es gibt einige Tastaturfunktionen, die Ihnen das Spielen sehr erleichtern werden. Sie dienen Ihnen vor allen Dingen, um Ihre Aktionen besser koordinieren zu können, indem Sie die Übersicht über Ihr Team im aktiven Einsatz behalten.

Tabulatortaste TAB

Mit dieser Taste können Sie in der “Einsatzort”-Ansicht die Kamera der Reihe nach auf sämtliche Einsatzfahrzeuge, die sich im Einsatzgebiet befinden, fahren lassen. So finden Sie auch in umfangreichen Missionen jederzeit Ihre Einsatzfahrzeuge im Einsatzgebiet wieder.

ENDE-Taste

Wenn Sie diese Taste drücken, so schwenkt die Kamera in der “Einsatzort”-Ansicht automatisch an die Stelle im Einsatzgebiet, an der Ihre Einsatzfahrzeuge in das Gebiet einfahren (um dann stehenzubleiben und auf Ihre Kommandos zu warten).

Pos1-Taste HOME

Drücken Sie diese Taste, so schwenkt die Kamera automatisch auf das Fahrzeug oder das Teammitglied, welches Sie aktuell ausgewählt haben. Wählen Sie z.B. ein Fahrzeug aus und senden Sie es quer durch das gesamte Einsatzgebiet, so können Sie sich dank dieser Tastaturfunktion den Rest der Gegend per Kameraschwenk ansehen, aber immer wieder blitzschnell zu der angewählten Einheit zurückkehren.

Leertaste SPACE

Um das Spiel zu pausieren, drücken Sie die Space-Taste. Wenn Sie mit dem Spiel fortfahren möchten, drücken Sie die Space-Taste erneut.

MISSIONEN

EMERGENCY ist in insgesamt 30 Missionen aufgeteilt. Sie können jede Mission auf verschiedene Arten lösen, wobei es aber meistens immer nur einen Weg gibt, der 100%ig effizient ist.

Mission bestanden



Bestehen Sie eine Mission erfolgreich, können Sie anschließend den nächsten Einsatz beginnen. Vorher wird Ihnen automatisch eine Statistik präsentiert, aus der Sie ablesen können, wie effizient Sie den abgeschlossenen Einsatz bewältigt haben.

Effizienz

Nach erfolgreicher Beendigung eines Einsatzes wird eine Statistik eingeblendet, aus der Sie entnehmen können, wie effizient Sie gearbeitet haben. Wichtige Kriterien sind hier: Dauer des Einsatzes, Material- und Personenschäden während des Einsatzes, Höhe der verwendeten Geldmittel. Die Kriterien werden durch Balken angezeigt, auf denen ein leuchtender Punkt Ihre Effizienz darstellt, unterstützt durch eine Prozentangabe. Dabei bedeuten 100% Effizienz: Ihre Leistung war optimal, was das entsprechende Kriterium angeht. Jede Anzeige unter 100% bedeutet, daß Sie in diesem Bereich Ihre Leistungen noch verbessern können.



Aus allen Einzelkriterien wird eine Gesamteffizienz für den Einsatz errechnet, wobei nicht alle Einzelkriterien denselben Stellenwert haben. Es kann also sein, daß Sie trotz minimalen Zeitaufwandes und keinerlei Personenschäden nur eine Gesamteffizienz von 90% haben, weil ein Einsatzfahrzeug zerstört wurde.

Um die Statistiken zu schließen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste. Die nächste Mission wird dann automatisch gestartet.

Budget

Es ist wichtig, daß Sie auf die Effektivität Ihres Vorgehens achten, da Sie die verbleibenden Geldmittel aus einer bestandenen Mission für den darauffolgenden Einsatz zusätzlich zum normalen Budget verwenden dürfen!

Mission fehlgeschlagen

Können Sie nicht alle Bedingungen erfüllen, die in der Einsatzbesprechung vorausgesetzt worden sind, so wird die Mission abgebrochen. Sie erhalten dann automatisch eine entsprechende Meldung. Beachten Sie dabei den unteren Teil des Spiel-Bildschirms: Hier erscheint eine stichwortartige Analyse, der Sie entnehmen können, warum der Einsatz abgebrochen wurde. Sie lernen so etwas über die Fehler, die Sie eventuell gemacht haben, und können diese dann beim erneuten Spielen der Mission vermeiden.



Wird ein Einsatz abgebrochen, so haben Sie zwei Möglichkeiten, weiter vorzugehen:

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Knopf "Optionen" auf der rechten Menüleiste. Anschließend können Sie einen abgespeicherten Spielstand laden (siehe dazu: "Optionsmenü - Laden").
- Um die Mission einfach von vorne zu beginnen, klicken Sie mit der linken Maustaste in das Spielfeld hinein, nicht auf eine der Menüleisten! Die Mission wird dann automatisch neu gestartet. Bitte beachten Sie unbedingt folgendes: Wird ein Einsatz auf diese Weise erneut gestartet, so verlieren Sie die Ihnen verbliebenen Geldmittel aus der vorhergegangenen Mission!

In den folgenden Kapiteln werden die in EMERGENCY zur Verfügung stehenden Einheiten und deren allgemeine und spezielle Einsatzmöglichkeiten beschrieben.

EINSATZKRÄFTE

Allgemeines

Unter dem Begriff “Einsatzkräfte” verstehen wir alle Personen, die Sie, der Spieler, in den Basen auswählen und in den Einsatzgebieten steuern können. Allgemein gilt:

- Einsatzkräfte müssen auf der Basis extra ausgewählt werden. Kein Fahrzeug führt automatisch Einsatzkräfte mit sich, wenn Sie es in das Einsatzgebiet losschicken!

- Um Einsatzkräfte im Einsatzgebiet steuern zu können, müssen Sie diese erst aus den entsprechenden Fahrzeugen aussteigen lassen.

- Sie können Einsatzkräfte zwar gruppieren (siehe oben), können diese dann aber nur noch zu einem anderen Punkt im Einsatzgebiet steuern. Sie können mit einer Gruppe von Einsatzkräften keine speziellen Aktionen ausüben!

- Viele der speziellen Aktionen können nur mit entsprechender Ausrüstung vorgenommen werden. Achten Sie darauf, ein Fahrzeug im Einsatzgebiet zu haben, das die entsprechende Ausrüstung mit sich führt!

- Einige Einsatzkräfte können manuelle Aktionen innerhalb des Einsatzgebietes vornehmen, wenn diese nötig werden. So können z.B. Hebel umgelegt, kleine Objekte aufgenommen und getragen, Maschinen an- und abgeschaltet, Fracht aus Wagen entnommen werden etc. Wählen Sie eine Einsatzkraft aus und deuten Sie mit dem Mauszeiger auf das Objekt, das Ihrer Meinung nach manipuliert werden soll. Verwandelt sich der Mauszeiger in ein Werkzeug-Symbol, kann eine Aktion gestartet werden! Achten Sie auch auf die Menüleiste am unteren Bildschirmrand! Haben Sie z.B. mit einem Feuerwehrmann ein zu entfernendes Objekt von der Straße aufgehoben, so legen Sie es wieder ab, indem Sie auf der Menüleiste das Feld “ABLEGEN” anklicken.

Feuerwehrmann



Standard-Feuerwehrmann

Kosten: 25

Funktionen:
Ohne die Feuerwehrmänner läuft nichts in EMERGENCY. Ihr Aufgabenbereich geht über das Verhindern bzw. Löschen von Feuern weit hinaus. Daher müssen Sie für zahlreiche Missionen auch Spezialausrüstung mit sich führen, die der Situation angepaßt, gezielt eingesetzt werden muß.

Personen retten

Der Standard-Feuerwehrmann kann Personen (Passanten, Verletzte) entweder von einer Gefahrenstelle wegführen (wenn die Person sich aus eigener Kraft noch bewegen kann) oder eine bewegungsunfähige Person mittels eines Rettungsgriffes transportieren. Dies funktioniert sowohl im Freien als auch in Gebäuden.

Um eine Person zu führen oder zu transportieren, wählen Sie zuerst den Feuerwehrmann aus. Führen Sie dann den Mauszeiger auf die gewünschte Person. Achten Sie darauf, wie sich der Mauszeiger dabei verändert; klicken Sie dann mit der linken Maustaste. Der Feuerwehrmann begibt sich nun automatisch in die direkte Nähe der gewünschten Person (sofern kein Hindernis zwischen ihm und der Person liegt). Auch um die entsprechende Person wird nun ein Rahmen dargestellt.

Klicken Sie mit der linken Maustaste an die Stelle, an die der Feuerwehrmann die Person bringen soll. So sollte z.B. ein Verwundeter, der in einem Haus liegt, vom Feuerwehrmann auf einen Bürgersteig transportiert werden, wo sich ein Arzt um ihn kümmern kann. Wenn der Feuerwehrmann die Person an die entsprechende Stelle transportiert hat, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld “LOSLASSEN” in der unteren Menüleiste. Der Feuerwehrmann steht Ihnen nun für weitere Aktionen zur Verfügung.



Feuerlöscher einsetzen

Fahrzeug: F104 Tanklöschfahrzeug 1, F105 Tanklöschfahrzeug 2

Befindet sich das Fahrzeug "F104 (bzw. F105) Tanklöschfahrzeug 1 (bzw. 2)" im Einsatzgebiet, führt es automatisch eine Ladung an Feuerlöschern zur Bekämpfung kleinerer Brandorte bzw. zur vorbeugenden Löschbehandlung von Gefahrenstellen mit sich.

Rüsten Sie einen Feuerwehrmann mit einem Feuerlöscher aus, indem Sie erst den Feuerwehrmann anwählen und dann auf das Tanklöschfahrzeug klicken. In der unteren Menüleiste werden nun die Ausrüstungsgegenstände, die das Fahrzeug mit sich führt, aufgelistet. Klicken Sie einfach auf das Feld "Feuerlöscher".

Beachten Sie bitte, daß ein mit einem Feuerlöscher ausgerüsteter Feuerwehrmann so lange keine anderen speziellen Aktionen (z.B. eine Person transportieren) ausführen kann, bis er den Feuerlöscher wieder abgelegt hat. Dies gilt für alle Ausrüstungsgegenstände und spezielle Aktionen!

Um den Feuerlöscher einzusetzen, deuten Sie nun mit der linken Maustaste auf den Platz, der mit dem Feuerlöscher bespritzt werden soll. Verwandelt sich der Mauszeiger in ein Tropfen-Symbol, so können Sie mit der linken Maustaste klicken, um den Feuerlöscher dort einzusetzen; ansonsten kann der Feuerlöscher nicht an diesem Platz eingesetzt werden.

Metallschneider einsetzen

Fahrzeug: F104 Tanklöschfahrzeug 1, F108 Gerätefahrzeug 2

Der Metallschneider dient dazu, Personen, die z.B. in Fahrzeugtrümmern eingeschlossen sind, aus diesen Trümmern herauszuschneiden. Ausrüsten und Einsetzen des Metallschneiders funktioniert analog zum Feuerlöscher (s. oben). Beachten Sie, daß die eingeschlossene Person automatisch befreit ist, sobald der Schneidevorgang beendet ist. Ein Verletzter wird sich demnach automatisch neben den Trümmern auf der Straße liegend befinden.

Schlauchspritze einsetzen

Fahrzeug: F102 Gerätefahrzeug 1, F103 Schlauchwagen

Mit einer Schlauchspritze kann ein Feuerwehrmann auch größere Brände bekämpfen. Allerdings ist der Schlauch nur im Freien und nicht in Gebäuden zu verwenden!

Rüsten Sie einen Feuerwehrmann mit einem Schlauch aus, indem Sie den einen Schlauchwagen anwählen und in der unteren Menüleiste das Feld "SCHLAUCH" anklicken. Beachten Sie aber, daß Sie den Schlauch nur einsetzen können, wenn Sie ihn vorher an einen Hydranten anschließen! Suchen Sie daher mit dem ausgerüsteten Feuerwehrmann einen Hydranten und klicken Sie diesen mit der linken Maustaste an. Der Schlauch wird nun am Hydranten angeschlossen. Nun können Sie den Platz anklicken, auf den der Löschwasserstrahl des Schlauches gerichtet sein soll.

Motorsäge einsetzen

Fahrzeug: F102 Gerätefahrzeug 1, F103 Schlauchwagen

Die Motorsäge kann verwendet werden, um Bäume und Gestrüpp zu entfernen und somit Wege für Fahrzeuge und Einsatzkräfte frei zu machen. Rüsten Sie einen Feuerwehrmann mit der Motorsäge aus und deuten Sie dann mit dem Mauszeiger auf das zu entfernende Objekt. Verwandelt sich der Mauszeiger, so kann das Objekt durch einen Linksklick mit der Maus mit der Motorsäge entfernt werden, ansonsten kann die Motorsäge nicht an diesem Objekt eingesetzt werden.

Seil einsetzen

Fahrzeug: F105 Tanklöschfahrzeug 2

Mit dem Seil kann ein Feuerwehrmann ohne Zusatzausrüstung eine Person aus einer Grube, einer Felsspalte o.ä. hochziehen. Sobald der Feuerwehrmann mit dem Seil ausgerüstet ist, können Sie mit dem Mauszeiger auf die zu rettende Person deuten. Verwandelt sich der Mauszeiger, so kann das Seil per Mausklick eingesetzt werden, ansonsten müssen Sie sich eine andere Methode einfallen lassen.

Fackel einsetzen

In speziellen Fällen verfügen Standard-Feuerwehrmänner ohne zusätzliche Ausrüstung über Fackeln. Diese dienen dazu, besonders dunkle bzw. nicht einsehbare Bereiche auf und im Boden zu beleuchten, um eventuell verletzte Personen, die sich in solchen Bereichen befinden, ausfindig zu machen. Erst, wenn ein Verletzter sichtbar ist, kann er geborgen werden!

Einsatz mit Drehleiter-Fahrzeug F106

Soll ein Feuerwehrmann eine Person retten, die sich in einem höheren Stockwerk eines brennenden Gebäudes befindet, so können Sie veranlassen, daß der Feuerwehrmann über die ausziehbare Leiter des Fahrzeuges F106 in ein Fenster des oberen Stockwerkes einsteigt. So ersparen Sie dem Feuerwehrmann den gefährlichen Weg durch das ganze Haus.

Positionieren Sie das Fahrzeug vor dem Haus, indem Sie das Fahrzeug wählen und dann das gewünschte Haus anklicken. Das Fahrzeug fährt nun vor das Haus. Lassen Sie einen Feuerwehrmann auf die heruntergefahrene Plattform des Fahrzeuges steigen, indem Sie ihn anwählen und dann auf das Fahrzeug klicken. Klicken Sie nun ein Fenster an, durch das ein Feuerwehrmann später in das Haus eindringen soll. Die Drehleiter fährt aus, bewegt sich zu dem Fenster und transportiert so auch den Feuerwehrmann. Wählen Sie diesen nochmals an und klicken Sie zuletzt auf das Fenster, durch das der Feuerwehrmann klettern soll.

Feuerwehrmann mit Atemschutzgerät

Kosten: 50

Funktionen:
Im Gegensatz zum Standard-Feuerwehrmann kann der Feuerwehrmann mit Atemschutzgerät viel länger an einem Brandort überleben, selbst wenn er sich für eine kurze Zeit mitten in die Flammen begeben muß. Auch in einer chemisch, biologisch oder atomar verseuchten Umgebung hält er es länger aus. Im Gegensatz zum Standard-Feuerwehrmann ist der Feuerwehrmann mit Atemschutzgerät allerdings nicht in der Lage, die Schlauchspritze (s. oben) einzusetzen!



- Personen retten
- Feuerlöscher einsetzen
- Metallschneider einsetzen
- Motorsäge einsetzen

Feuerwehrmann mit ABC-Schutz

Kosten: 75

Funktionen:
Der Feuerwehrmann mit ABC-Schutz ist darauf spezialisiert, in chemisch oder radioaktiv verseuchten Gebieten operieren zu können. Feuerwehrmänner ohne die ABC-Schutzausrüstung werden im Gegensatz zu ihm in kürzester Zeit ernsthaften Schaden nehmen. Auch der Feuerwehrmann mit ABC-Schutz kann die Schlauchspritze nicht einsetzen.

- Personen retten
- Feuerlöscher einsetzen
- Metallschneider einsetzen
- Motorsäge einsetzen

Feuerwehrmänner mit Sprungtuch

Kosten: 50

Funktionen:
Das Sprungtuch befindet sich nicht als Fracht automatisch auf einem Fahrzeug. Sie benötigen für den Einsatz bestimmte Einsatzkräfte. Achten Sie auf der Basis auf Feuerwehrmänner mit einem Sprungtuch und schicken Sie diese mit dem Fahrzeug F102 Gerätefahrzeug 1 oder F108 Gerätefahrzeug 2 ins Einsatzgebiet. Achtung: Sie können die Feuerwehrmänner mit Sprungtuch nur in einem Gerätefahrzeug transportieren!

Das Sprungtuch dient dazu, Menschen, die aus größerer Höhe (z.B. aus dem 3. Stock eines Gebäudes) springen müssen, aufzufangen. Um es einzusetzen, steuern Sie die Einsatzkräfte mit dem Sprungtuch zu der entsprechenden Stelle und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf die Person, die Sie auffangen möchten. Beachten Sie dabei, daß nicht alle Personen den Mut besitzen, selbst im kritischsten Moment tatsächlich zu springen!

Polizist

Kosten: 25



Funktionen:
Die EMERGENCY-Polizisten dienen dazu, die Sicherheit in gefährlichen Situationen zu gewährleisten oder wiederherzustellen. An Unfallorten oder Schauplätzen von Verbrechen stellen sie einen unverzichtbaren Bestandteil des Einsatzteams dar.

Verkehr regeln

Es gilt, sowohl die Einsatzkräfte am Einsatzort vor dem fließenden Verkehr zu schützen, als auch die Verkehrsteilnehmer vor eventuellen Gefahren am Einsatzort zu bewahren. Je nach Lage des Einsatzortes und nach Aufgabenstellung der Mission gibt es zwei Möglichkeiten, den Verkehr zu regeln:

Fahrzeuge stoppen

Wählen Sie einen Polizisten aus Ihrem Team aus und steuern Sie ihn an die Stelle am Einsatzort, an welcher der Verkehr am günstigsten angehalten werden soll. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste in der unteren Menüleiste auf das Feld "STOPP". Sie erkennen, wie der Polizist Position bezieht. Sämtliche Fahrzeuge, die nun auf den Polizisten zufahren, werden von ihm angehalten. Beachten Sie, daß sich bei dieser Aktion mit der Zeit eine Fahrzeugschlange bildet!

Fahrzeuge umleiten

Postieren Sie einen Polizisten an die Stelle, an welcher der Verkehr umgeleitet werden soll. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand auf das Feld "ZURÜCKSCHICKEN". Fährt nun ein Fahrzeug auf den Polizisten zu, so wird es - wenn räumlich möglich - vor ihm eine Kehrtwendung machen und zurückfahren.

Schaulustige wegschicken

Ein Polizist hat mehrere Möglichkeiten, einzelne Schaulustige oder eine Gruppe von Personen von einem Ort wegzuschicken oder wegzuführen. Sinnvoll ist dies z.B. im Falle von Schaulustigen, die die Einsatzkräfte behindern oder sich durch ihre Neugier selbst in Gefahr bringen.

Eine einzelne Person wegführen

Nachdem Sie einen Polizisten angewählt haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Passanten, den Sie führen möchten. Der Polizist begibt sich automatisch zu dem Passanten, um den nun ebenfalls ein Rahmen dargestellt wird.

Klicken Sie jetzt mit der linken Maustaste an den Ort, an den der Polizist den Passanten geleiten soll. Der Polizist führt den Passanten nun automatisch zu dem angewählten Ort, falls sich kein unüberwindbares Hindernis auf dem Weg befindet. Um den Passanten wieder loszulassen, klicken Sie in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand das Feld "LOSLASSEN" an.

Eine Personengruppe wegschicken

Wählen Sie einen Polizisten an. Nun können Sie eine gewünschte Gruppe von Passanten markieren, indem Sie so vorgehen, als wollten Sie ein Gruppe von Fahrzeugen auswählen: Klicken Sie mit der linken Maustaste neben die anvisierte Personengruppe. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie nun die Maus auf die andere Seite der Gruppe. Sie ziehen so ein Rechteck auf dem Bildschirm, das auch als Rahmen angezeigt wird. Sämtliche Passanten, die sich innerhalb des von Ihnen gezogenen Rahmens befinden, sind nun markiert.

Nun können Sie einfach die Stelle anklicken, an die sich die Gruppe begeben soll. Der Polizist erteilt hierbei aber nur Anweisungen; es ist nicht sicher, ob sich auch wirklich alle Passanten aus der Gruppe an diese Anweisungen halten!

Personen festnehmen

Um eine Person festzunehmen, steuern Sie den Polizisten zunächst einmal so, als wollten Sie die betreffende Person nur wegführen. Hat sich der Polizist dann zu der Person hinbegeben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Polizeifahrzeug, in das die Person verfrachtet werden soll. Der Polizist führt daraufhin den Festgenommenen automatisch zu dem Einsatzfahrzeug und läßt ihn einsteigen. Senden Sie das Fahrzeug danach mit einem Mausklick auf das Feld “BASIS” in der unteren Menüleiste zur Basis. Erst dann gilt die Person als festgenommen, es reicht nicht aus, sie von einem Polizisten nur begleiten zu lassen!



Arzt

Kosten: 75

Funktionen:
Sollte es in einer Mission verletzte Zivilisten geben, so sollten Sie auf alle Fälle mindestens einen Arzt so schnell wie möglich hinzuziehen. Bei kritischen Fällen leistet der Arzt erste Hilfe vor Ort und kann somit vielleicht das Leben des Opfers retten; außerdem können Sie nur nach einer Untersuchung durch den Arzt an der Länge des Balken über dem Portrait des Behandelten feststellen, wie schwer dieser verletzt ist und ob bzw. wie er in ein Krankenhaus transportiert werden kann. Besitzt ein Verletzter weniger als 40% seiner vollen Gesundheit, so kann er ohne weitere Behandlung nicht mehr mit einem Krankentransportfahrzeug transportiert werden, ohne beim Transport zu sterben; hat er über 80% seiner Gesundheit eingebüßt, so darf er auch nicht mehr im Rettungshubschrauber transportiert werden. Der Arzt ist die einzige Person im Spiel, die eine entsprechende Untersuchung durchführen und direkt vor Ort eine Verbesserung des Gesundheitszustandes herbeiführen kann.

Verletzte untersuchen und behandeln

Wählen Sie einen Arzt aus und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf einen am Boden liegenden Verletzten. Der Arzt begibt sich - falls dies räumlich möglich ist - automatisch zu dem Opfer und beginnt, es zu untersuchen und medizinisch zu versorgen.

Die Untersuchungsergebnisse und die Fortschritte der medizinischen Versorgung werden dabei in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand grafisch dargestellt. Es wird ein Bild der verletzten Person gezeigt; über der Person gibt es einen roten Balken, der den Gesundheitszustand des Opfers anzeigt. Je länger der Balken, desto stabiler ist die Gesundheit des Verletzten.

Beachten Sie, daß Sie einen Verletzten nicht unbedingt so lange behandeln lassen müssen, bis er völlig gesundet ist. Gibt es mehrere Verletzte, ist es vielleicht sinnvoller, die Opfer rasch hintereinander untersuchen zu lassen, um der am schwersten verwundeten Person als erstes Hilfe zukommen zu lassen. Bedenken Sie dabei, daß die Gesundheit der Verletzten ohne ärztliche Behandlung automatisch mit fortschreitender Zeitdauer immer geringer wird!



Sanitäter

Kosten: 25

Funktionen:
Sanitäter transportieren Verletzte mit Hilfe einer Bahre zu einem Fahrzeug, das die Opfer dann so rasch wie möglich abtransportieren sollte. Zu beachten ist dabei, daß Sie vorher mit einem Arzt feststellen lassen sollten, wie schwer das Opfer verletzt ist. Transportieren Sie einen unklassifizierten Verletzten, so riskieren Sie, daß dieser unter Umständen auf dem Transport zum Krankenhaus stirbt.

Verletzte transportieren

Nachdem Sie die Sanitäter ausgewählt haben, klicken Sie eine verletzte Person Ihrer Wahl mit der linken Maustaste an. Die Sanitäter begeben sich nun automatisch zu dem Opfer hin und laden es auf ihre Tragbahre.

Klicken Sie nun ein geeignetes Transportfahrzeug an, in dem der Verletzte in ein Krankenhaus transportiert werden soll. Achten Sie dabei aber auf den Grad der jeweiligen Verletzung! Schwerverletzte Personen sollten so schnell wie möglich mit dem Rettungshubschrauber transportiert werden, nur leicht Verletzte können in einem langsamen Wagen gefahren werden. Sobald der Verletzte an Bord des Transportfahrzeug gebracht wurde, sollten Sie dieses zur Basis heimschicken. Damit wird der Verletzte automatisch in ein Krankenhaus transportiert.

Die Anwesenheit eines Arztes an Bord des Rettungsfahrzeuges vermindert die Möglichkeit, daß die verletzte Person noch auf dem Weg zum Krankenhaus stirbt.



EINSATZFAHRZEUGE

Es folgt eine detaillierte Beschreibung der im Spiel vorkommenden Einsatzfahrzeuge, ihre Funktionen und speziellen Einsatzmöglichkeiten. Um diese Funktionen nützen zu können, benötigen die Fahrzeuge ab der jeweiligen Basis keine zusätzliche Crew! Sie müssen also keinen Feuerwehrmann an Bord eines Tanklöschfahrzeuges beordern, um dann mit der Löschkanone des Fahrzeuges eine Brandstelle bekämpfen zu können!

Feuerwehrfahrzeuge



F101 Mobile Einsatzzentrale

Kosten:	2.500
Geschwindigkeit:	70 km/h

Wenn Sie über 10 Einsatzfahrzeuge gleichzeitig in einem Einsatzgebiet koordinieren wollen, dann geht dies nicht ohne die Mobile Einsatzzentrale. Eine entsprechende Mitteilung erhalten Sie in der Nachrichten-Zeile über der Menüleiste am unteren Bildschirmrand. Erst, wenn die Mobile Einsatzzentrale im Krisengebiet eingetroffen ist, können Sie zusätzliche Fahrzeuge dorthin schicken; vorher bleibt die Zahl der Einsatzfahrzeuge auf 10 limitiert. Für mehr als zwanzig Fahrzeuge wird eine zweite Einsatzzentrale benötigt.



F102 Gerätefahrzeug 1

Kosten:	750
Geschwindigkeit:	75 km/h
Crew:	Bis zu 3 Personen
Spez. Ausrüstg.:	Motorsäge, Metallschneider

Mit den Motorsägen, die das Fahrzeug immer an Bord hat, können störende Bäume und Gestrüpp beseitigt werden. Der Metallschneider dient zum Aufschneiden von Autowracks o.ä. oder zur Notöffnung blockierter Türen

und Zugänge. Details siehe "Standard-Feuerwehrmann: Motorsäge einsetzen" und "Standard-Feuerwehrmann: Metallschneider einsetzen"

F103 Schlauchwagen

Kosten: 750
Geschwindigkeit: 75 km/h
Crew: Bis zu 2 Personen
Spez. Ausrüstg.: Schlauchspritze, Motorsäge

Diese Einheit hat Schläuche an Bord, die von Feuerwehrleuten benutzt werden können. Die Schläuche müssen vom Fahrzeug abgeholt und an Hydranten angeschlossen werden.

Details siehe "Standard-Feuerwehrmann: Schlauchspritze einsetzen"



F104 Tanklöschfahrzeug 1

Kosten: 1.500
Geschwindigkeit: 50 km/h
Crew: Bis zu 2 Personen
Spez. Ausrüstg.: Feuerlöscher
Ausstattung: Kanone 1000 l/min

Das Tanklöschfahrzeug 1 kann mit Hilfe seiner Löschkanone effektiv Brandherde bekämpfen bzw. gefährdete Bereiche kühlen. Um einen Brand zu bekämpfen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

Sie können das Fahrzeug in die nächste Nähe des Brandes fahren. Die Kanone wird dann automatisch in Gang gesetzt und zielt auf das am nächsten gelegene Feuer, das bekämpft werden kann. Sie können das Fahrzeug aber auch nach Ihrem Ermessen positionieren. Führen Sie dann den Mauszeiger über die Stelle, die Sie löschen bzw. kühlen möchten. Verwandelt sich der Mauszeiger in ein Tropfen-Symbol, können Sie hier mit der linken Maustaste klicken; das Löschfahrzeug richtet dann einen Wasserstrahl aus der Kanone auf die angewählte Stelle.

Verwandelt sich der Mauszeiger nicht, ist es entweder sinnlos, die Stelle zu bespritzen, weil sich keine brennbaren Objekte dort befinden, oder der

Wasserstrahl kann aus räumlichen Gründen nicht an diese Position gerichtet werden. Versuchen Sie dann, das Fahrzeug neu zu positionieren.

Der Feuerlöscher kann dazu eingesetzt werden, das Ausbrechen von Bränden zu verhindern, indem z.B. ausgelaufenes Benzin auf der Straße bespritzt wird. Der Löschschaum verhindert dann, daß sich das Benzin entflammen kann.

Details siehe "Standard-Feuerwehrmann: Feuerlöscher einsetzen"

F105 Tanklöschfahrzeug 2

Kosten: 2.500
Geschwindigkeit: 50 km/h
Crew: Bis zu 3 Personen
Spez. Ausrüstg.: Seil, Schlauchspritze
Ausstattung: Kanone 2500 l/min

Dieses Löschfahrzeug besitzt eine wesentlich effektivere Löschkanone als das F104 Tanklöschfahrzeug 1. Das Seil an Bord des Fahrzeuges kann von Standard-Feuerwehrmännern dazu verwendet werden, um Zivilpersonen aus Felsspalten o.ä. zu bergen.

Details siehe "Standard-Feuerwehrmann: Seil einsetzen"

F106 Drehleiter



Kosten: 1.500
Geschwindigkeit: 50 km/h
Crew: Bis zu 2 Personen
Ausstattung: Ausfahrbare Drehleiter

Um einen Feuerwehrmann direkt in ein oberes Stockwerk eines Hauses eindringen zu lassen, ohne den langwierigen Weg über die Treppe des Hauses durch die verschiedenen Stockwerke nehmen zu müssen, benötigen Sie das Drehleiter-Fahrzeug. Zum Einsatz des Drehleiter-Fahrzeuges siehe das Kapitel "Standard-Feuerwehrmann: Einsatz mit Drehleiter-Fahrzeug F106"

F107 Löschpanzer



Kosten:	2.000
Geschwindigkeit:	25 km/h
Crew:	Bis zu 2 Personen
Ausstattung:	Kanone 500 l/min

Der Löschpanzer ist extrem widerstandsfähig und kann selbst durch ausgedehnte Feuerbrände fahren, ohne ernsthaften Schaden zu nehmen. Somit ist er auch sehr nützlich, um Personen unter kritischen Bedingungen zu befördern. Dies gilt auch für ABC-verseuchte Gebiete!



F108 Gerätefahrzeug 2

Kosten:	750
Geschwindigkeit:	50 km/h
Crew:	Höchstens 1 Person
Spez. Ausrüstg.:	Sprungtuch, Metallschneider

Nur im Gerätefahrzeug können Feuerwehrmänner mit Sprungtuch transportiert werden! Details siehe “Feuerwehrmänner mit Sprungtuch”.

F109 ABC-Abwehr



Kosten:	2.000
Geschwindigkeit:	50 km/h
Crew:	2

Dieses Fahrzeug dient dazu, Personen zu entseuchen, die mit radioaktiven Stoffen oder biologischen bzw. chemischen Giften in Berührung gekommen sind. Nehmen Sie die kontaminierte Person, die Sie an einem ABC-Warnsymbol über ihrem Kopf erkennen können, mit einem Feuerwehrmann in Gewahrsam und klicken Sie dann auf das Fahrzeug F109. Der Feuerwehrmann bringt die Person nun zu dem Fahrzeug und läßt sie einsteigen. Ist die Person nach einiger Zeit dekontaminiert, steigt sie automatisch wieder aus dem Fahrzeug aus.

F110 Transporter

Kosten:	250
Geschwindigkeit:	50 km/h



Mit dem F110 Transporter können Sie Fahrzeugwracks aller Art abtransportieren lassen. Schicken Sie dazu den Transporter zum Einsatzgebiet. Wählen Sie ihn dort an und klicken Sie auf das Wrack. Der Transporter begibt sich nun automatisch zu seinem Ziel, sofern der Weg dorthin für ihn befahrbar ist, und lädt die Trümmer auf seine Transportfläche. Um das Wrack endgültig zu entsorgen, schicken Sie den Transporter zurück zur Basis. Wenn der Transporter ein Wrack nicht aufladen kann, so könnte es daran liegen, daß noch ein Verletzter in den Trümmern des Wracks eingeschlossen ist!

F111 Löschflugzeug



Kosten:	2.500
Geschwindigkeit:	250 km/h
Ausstattung:	10000 l Löschwasser

Das Löschflugzeug ist ein probates Mittel, um großflächige Brände schnellstmöglich aus der Luft zu bekämpfen bzw. einzudämmen. Es ist dabei zu beachten, daß der Abwurf von 10000 Litern Löschwasser für Menschen, die sich im Bereich der Aufprallstelle befinden, lebensgefährlich sein kann; deshalb ist das Löschen aus der Luft über bewohnten Gebieten untersagt!

Sobald Sie das Löschflugzeug starten, erscheint eine verkleinerte Ansicht des Einsatzgebietes auf Ihrem Bildschirm. Hier können Sie mit der linken Maustaste eine Stelle anklicken, auf die das Wasser abgeworfen werden soll. Die verkleinerte Ansicht können Sie im übrigen analog der “Einsatzort”-Ansicht per Kameraschwenks in alle Richtungen einsehen.

Das Löschflugzeug fliegt nun automatisch über die anvisierte Stelle hinweg und wirft seine Wasserladung ab. Sie können nur hoffen, daß der Pilot sein Handwerk versteht...

F113 Transportable Pontonbrücke



Kosten: 3.000
Geschwindigkeit: 30 km/h
Ausstattung: Transportable Brücke

Es kann vorkommen, daß Ihr Einsatzort am gegenüberliegenden Ufer eines Flusses liegt. Sofern kein anderer, regulärer Weg über den Fluß führt, benötigen Sie das Fahrzeug F113, um es Ihren Einsatzfahrzeugen und -Kräften zu ermöglichen, dennoch zu ihrem Ziel zu gelangen.

Mögliche Stellen, an denen die Brücke installiert werden kann, werden in einem Einsatzgebiet durch rot blinkende Punkte markiert. Wählen Sie das Fahrzeug F113 aus und klicken Sie dann auf die rote Markierung. Das Fahrzeug installiert die Brücke nun automatisch an der geeigneten Stelle, es sei denn, der Weg dorthin wird durch Hindernisse versperrt.

Um die Brücke mit anderen Einsatzfahrzeugen zu benutzen, wählen Sie die entsprechenden Fahrzeuge aus und klicken Sie dann auf die Brücke. Die Fahrzeuge überqueren diese dann automatisch.

F115 Löschkreuzer



Kosten: 2.500
Geschwindigkeit: 10 km/h
Ausstattung: Kanone 5000 l/min

Der Löschkreuzer ist ein widerstandsfähiges Schiff, das mit einer leistungsfähigen Löschkanone ausgestattet ist und so auch intensive Brände vom Wasser aus bekämpfen kann. Die Steuerung entspricht dabei der Steuerung der Tanklöschfahrzeuge.

F117 Transportfahrzeug mit Planierraupe



Kosten: 1.000
Geschwindigkeit: 50 km/h
Ausstattung: Abladbare Planierraupe

Die Planierraupe dient dazu, Schneisen durch Hindernisse aller Art, die den Weg zum Einsatzziel versperren, zu ebnen. Dabei kann eine Vielzahl nicht allzu großer und schwerer Objekte von der Planierraupe bewegt bzw. beseitigt werden. Außerdem können Sie mit Hilfe der Planierraupe unebenes Gelände wie z.B. Unterholz, auf dem die anderen Einsatzfahrzeuge nicht fahren können, einebnen. Eine weitere Einsatzmöglichkeit besteht z.B. bei Waldbränden: Damit sich das Feuer nicht so einfach zwischen den dicht stehenden Bäumen ausbreiten kann, können Sie mit Hilfe der Planierraupe eine Schneise in die Baumreihen schlagen.



Da die Planierraupe zu langsam ist, um die zum Teil großen Entfernungen zwischen der Basis und dem Einsatzgebiet in der notwendigen Zeit zu überbrücken, benötigt sie ein spezielles Transportfahrzeug. Am Einsatzort angekommen, kann die Planierraupe separat gesteuert werden, indem Sie das Transportfahrzeug anwählen und in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand das Feld "ABLADEN" anklicken. Daraufhin steht Ihnen die Planierraupe zum Steuern zur Verfügung.

Um die Planierraupe wieder aufzuladen, wählen Sie das Transportfahrzeug an und klicken dann auf die Planierraupe. Der Aufladevorgang findet automatisch statt, sofern sich keine Hindernisse zwischen dem Transportfahrzeug und der Planierraupe befinden.

F117 Transportfahrzeug mit Motorboot



Kosten: 750
Geschwindigkeit: 50 km/h
Ausstattung: Transportables Motorboot

Mit dem Motorboot können Sie ertrinkende Menschen in Flüssen und Binnengewässern retten. Allerdings muß das Boot erst mit dem Transportfahrzeug zum Einsatzgebiet gebracht werden. Wählen Sie dort das Transportfahrzeug an, so deutet eine rot blinkende Markierung auf die Stelle, von der aus das Boot zu Wasser gelassen werden kann. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die rote Markierung, dann wird das Boot dort ins Wasser befördert. Nun können Sie das Boot separat steuern.



Um einen Ertrinkenden an Bord zu nehmen, wählen Sie einfach das Boot und klicken mit der linken Maustaste auf die zu errettende Person. Beachten Sie aber, daß insgesamt nur vier Personen auf ein Motorboot passen!

Rettungsfahrzeuge



F201 Rettungstransportwagen

Kosten: 500
Geschwindigkeit: 60 km/h
Crew: 2 Sanitäter, 1 Arzt

Mit diesem relativ billigen, dafür aber auch ziemlich langsamen Fahrzeug können Sanitäter und ein Arzt zum Einsatzgebiet befördert werden. Das Fahrzeug kann von dort aus - abgesehen von den Sanitätern und dem Arzt - noch zusätzlich einen Verletzten zur Basis bzw. zu einem Krankenhaus transportieren. Der Verletzte muß von den Sanitätern an Bord des Fahrzeuges gebracht werden.

Beachten Sie, daß eine verletzte Person auch noch auf dem Weg zum Krankenhaus sterben kann! Die Anwesenheit eines Arztes beim Transport vermindert diese Möglichkeit allerdings drastisch.



F202 Notarztwagen



Kosten: 100
Geschwindigkeit: 90 km/h
Crew: 1 Arzt

Dieses wendige, kleine Fahrzeug kann einen einzelnen Arzt relativ schnell zum Einsatzgebiet transportieren. Beachten Sie, daß keine Verletzten darin vom Einsatzgebiet abtransportiert werden können!

F203 Rettungshubschrauber



Kosten: 2.000
Geschwindigkeit: 200 km/h
Crew: 2 Sanitäter, 1 Arzt

Der Rettungshubschrauber ist die schnelle, aber dafür teure Variante zum Rettungstransportwagen. Wenn Eile geboten ist, können Sie auf ihn vertrauen. Bedenken Sie dabei, daß es zwar keine Hindernisse auf dem Boden gibt, die dem Rettungshubschrauber den Weg versperren können, daß er aber einen recht geräumigen Landeplatz im Einsatzgebiet benötigt! Achten Sie dabei auf den Mauszeiger, wenn Sie den Hubschrauber steuern. Er verwandelt sich in ein Landungs-Symbol, wenn die Stelle, auf die er deutet, für eine Landung geeignet ist. Ist die Stelle ungeeignet, fliegt der Hubschrauber auf einen Mausklick zwar dorthin, kann aber nur über der Stelle schweben! Der Rettungshubschrauber muß landen, bevor Sanitäter und Arzt aussteigen können bzw. bevor ein Verletzter an Bord gebracht werden kann.

Eine spezielle Funktion des Rettungshubschraubers besteht im Einsatz eines Radars. Oftmals werden Bergwanderer vor dem Abmarsch sicherheitshalber mit Notfall-Funksendern ausgestattet. Geschieht ein Unfall in unwegsamem Gelände, so wird automatisch ein sich stetig wiederholendes Signal ausgesendet, welches vom Radar des Rettungshubschraubers aufgefangen wird. Der Radarmonitor des Hubschraubers wird - sofern ein Radar im Hubschrauber verwendet wird - in einem Fenster der Menüleiste am unteren Bildschirmrand dargestellt. Der Signalpunkt auf dem Radar signalisiert den Aufenthaltsort der gesuchten Person. Allerdings besitzt der Notfall-Funksender nur eine begrenzte Reichweite...

In Gebieten, in denen der Rettungshubschrauber räumlich bedingt nicht landen kann, besteht die Möglichkeit, den Hubschrauber mit einer Rettungswinde operieren zu lassen, um verletzte Personen an Bord nehmen zu können, ohne landen zu müssen. Wählen Sie einfach den Hubschrauber an und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den Verletzten am Boden oder dorthin, wo Sie den Verletzten vermuten. Bedenken Sie aber, daß der Verletzte unter Umständen nicht ohne vorherige ärztliche Behandlung transportiert werden kann, ohne auf dem Transport zu sterben!

Das Entladen der Einsatzkräfte und das Beladen des Hubschraubers mit einem Verletzten funktioniert ansonsten analog zur Steuerung für den Rettungstransportwagen.



F204 Mobiles Krankenhauszelt

Kosten: 4.000
Geschwindigkeit: 40 km/h

Normalerweise müssen verletzte Personen aufwendig von einzelnen Ärzten im Einsatzgebiet behandelt werden, bevor sie transportfähig sind. Die Behandlung kann sehr langwierig sein; zu Bedenken ist dabei auch, daß andere Verletzte während der Behandlungszeit sterben könnten. Wenn sie im Krankenhauszelt liegen, sprechen die Patienten viel besser auf die Behandlung durch einen Arzt an als auf der Straße oder allgemein im Freien. Zusätzlich kann ein Arzt in dem Zelt versuchen, eine Person, die gerade an ihren Verletzungen gestorben ist, wieder zu reanimieren.

Sie können daher den Einsatz eines oder mehrerer Mobilen Krankenhauszelte anordnen. Das Zelt wird am Einsatzort aufgebaut und dient dort als temporäres Feldlazarett für bis zu 4 Verletzte.

Wählen Sie das Krankenhauszelt an, wenn es im Einsatzgebiet eingetroffen ist. Nun können Sie mit der linken Maustaste in der unteren Menüleiste das Feld "AUFBAUEN" anklicken. Achten Sie darauf, das Mobile Krankenhauszelt auf einem freien, geräumigen Untergrund zu installieren; ist das Umfeld des Zelt-Fahrzeuges zu beengt, kann das Zelt nicht aufgebaut werden.



In aufgebautem Zustand kann das Zelt von Sanitätern mit Verletzten beliefert werden, indem Sie mit den Sanitätern einen Verletzten aufnehmen und dann auf das aufgebaute Zelt klicken. Am bzw. im Zelt angekommen, wählen Sie eine Liege für das Opfer aus und klicken Sie diese an. Vergessen Sie nicht, die Verletzten auf den Liegen von Ärzten behandeln zu lassen!

Um das Zelt wieder abzubauen, wählen Sie es an und klicken dann das Feld "ABBAUEN" in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand an. Sie können das Zelt erst dann wieder abbauen, wenn alle Liegen des Zeltes unbesetzt sind.

Polizeifahrzeuge



F301 Streifenwagen

Kosten: 150
Geschwindigkeit: 100 km/h
Crew: Bis zu 3 Personen

Der Streifenwagen wird zur Beförderung von Polizeieinheiten von der Basis hin zum Einsatzgebiet und zur Beförderung von festgenommenen Personen vom Einsatzgebiet zur Basis verwendet (siehe dazu Kapitel "Polizist: Personen festnehmen").

F302 Mannschaftswagen

Kosten: 400
Geschwindigkeit: 75 km/h
Crew: Bis zu 6 Personen

Der Mannschaftswagen hat die gleiche Funktion wie der Streifenwagen, ist aber wesentlich geräumiger als dieser. Benötigen Sie ein großes Polizeiaufgebot im Einsatzgebiet, oder rechnen Sie mit einer hohen Verhaftungsrate, dann ist der Einsatz von Mannschaftswagen anzuraten.

F303 Wasserwerfer

Kosten: 1.000
Geschwindigkeit: 25 km/h

Der Wasserwerfer stellt eine gute Möglichkeit dar, Zusammenrottungen von Menschen schnell auseinanderzutreiben. Dabei ist es egal, ob es sich um Gaffer oder Randalierer handelt.

Steuern Sie den Wasserwerfer in die Nähe der Zusammenrottung, die Sie auflösen möchten, und klicken Sie mit der linken Maustaste das Feld "WASSER AN" in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand an. Das Fahrzeug beginnt nun automatisch, die ihm am nächsten befindlichen Personen mit dem auf dem Dach montierten Wasserwerfer zu bespritzen. Sie werden erkennen, daß sich die getroffenen Passanten eilig von dem Wasserstrahl weg bewegen werden. Um eine Menschenmenge in eine bestimmte Richtung zu treiben, müssen Sie den Wasserwerfer taktisch klug am Einsatzort hin- und herdirigieren.

Sie beenden den Einsatz des Wasserwerfers, indem Sie ihn anwählen und in der unteren Menüleiste das Feld "WASSER AUS" anklicken.

ANTWORTEN AUF HÄUFIGE FRAGEN

Wie starte ich das Spiel unter MS DOS?

Leider können Sie das Spiel nur unter dem Betriebssystem Microsoft Windows 95 starten.

Die Musik des Spiels ist bei mir nicht zu hören.

Überprüfen Sie, ob das CD-ROM-Laufwerk bzw. der Controller des Laufwerks in Ihrem Rechner mittels eines Audio-Kabels mit der Soundkarte in Ihrem Rechner verbunden ist. Nur dann wird die Musik über die CD-ROM abgespielt.

Ich informiere mich über das Missionsziel im Fenster "Einsatzbefehl", aber ich kann das Fenster nicht wieder schließen.

Schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf die rechte Maustaste.

Nach dem "Einsatzbefehl" kann ich zwar das Einsatzgebiet einsehen, aber ich kann dort keine Aktionen starten.

Klicken Sie auf den KARTE-Knopf und wählen Sie dann in einer Basis zuerst Fahrzeuge und Einsatzkräfte aus. Senden Sie diese in das Einsatzgebiet und steuern Sie sie dort. Sie selbst können keine Aktionen im Einsatzgebiet durchführen; dort sind die von Ihnen gesteuerten Fahrzeuge und Einsatzkräfte Ihre Hände und Füße.

Warum kann ich in einer Basis keine Personen anwählen?

Sie können erst dann Personen anwählen, um sie ins Einsatzgebiet zu schicken, wenn Sie vorher ein Fahrzeug angewählt haben, das die Personen transportiert.

Ich habe ein Fahrzeug angewählt, kann aber noch immer nicht die gewünschte Person anklicken.

Das Fahrzeug kann entweder keine Personen transportieren; deuten Sie mit dem Mauszeiger auf das Fahrzeug, um ein Fenster mit entsprechenden Informationen zu öffnen. Wird in dem Fenster keine Crew-Information dargestellt, können Sie mit dem Fahrzeug niemanden befördern.

Oder Sie haben die unpassende Fahrzeuggattung für die zu transportierende Person gewählt. Feuerwehrmänner können nur mit Fahrzeugen der Feuerwehr befördert werden, Sanitäter und Ärzte nur mit Rettungsfahrzeugen, Polizisten nur mit Polizeifahrzeugen.

Ich habe ein Fahrzeug bemannt, aber es ist keine Crew an Bord, wenn das Fahrzeug im Einsatzgebiet ankommt.

Möglicherweise haben Sie das Fahrzeug angewählt, auf das Feld PERSONAL geklickt, eine Einsatzkraft ausgewählt, dann wieder auf das Feld FAHRZEUGE und danach auf START geklickt. Klicken Sie stattdessen gleich nach der Wahl des Personals auf START, ansonsten machen Sie Ihre Personalwahl automatisch wieder rückgängig.

Ich habe ein Fahrzeug bemannt, aber im Einsatzgebiet steigt niemand aus dem Fahrzeug aus.

Sie müssen den Einsatzkräften befehlen, aus den Fahrzeugen auszusteigen. Wählen Sie das Fahrzeug aus und klicken Sie auf der Menüleiste am unteren Bildschirmrand das Fenster AUSSTEIGEN an. Achten Sie darauf, daß Sie die meisten Aktionen im Einsatzgebiet extra befehlen müssen; nur wenige Aktionen werden automatisch durchgeführt.

Das von mir gesteuerte Fahrzeug bewegt sich nicht dorthin, wo ich mit der Maus hingeklickt habe.

Überprüfen Sie, ob es Hindernisse auf der Strecke gibt, oder ob es räumlich überhaupt möglich ist, zu dieser Stelle hinzufahren.

Ich will eine bestimmte Aktion unternehmen, z.B. meine Einsatzkräfte mit Ausrüstung versehen, aber irgendwie funktioniert das nicht.

Achten Sie auf die Nachrichten-Zeile direkt über der Menüleiste am unteren Bildschirmrand! Hier erfahren Sie möglicherweise, was genau nicht funktioniert und was Sie anders machen können.

Ich will meine Fahrzeuge und Einsatzkräfte in einer Straße operieren lassen, aber die Straße ist zum größten Teil durch davor stehende Häuser verdeckt.

Sie können jedes einzelne Haus halbtransparent schalten, indem Sie den Mauszeiger an die rechte Außenseite eines Hauses führen, wo Sie die Stockwerk-Kennungen des Gebäudes am veränderten Mauszeiger erkennen können. Führen Sie den Mauszeiger z.B. auf die Kennung “1” und klicken Sie mit der linken Maustaste. Das Haus wird nun halbtransparent, und Sie können die dahinter liegende Straße einsehen.

Woher weiß ich, zu welchem Verletzten ich meinen Ärzte zuerst schicken muß, wenn es mehrere Verletzte gibt?

Besonders schwer verletzte Personen bewegen sich nicht mehr!

Ich will verletzte Zivilisten aus brennenden Umgebungen bergen, aber meine Einsatzkräfte werden dabei selbst stark verletzt oder sterben.

Feuerwehrmänner mit Atemschutzgeräten überleben in der direkten Nähe von Bränden länger als Feuerwehrmänner ohne Ausrüstung. Gleiches gilt für verseuchte Gebiete: Mit einer ABC-Schutzausrüstung können Ihre Einsatzkräfte wesentlich effektiver arbeiten.

Ich habe meine Feuerwehrmänner mit Feuerlöschern ausgestattet, kann aber das brennende Gebäude nicht löschen.

Um ein so großes und womöglich intensiv brennendes Objekt mit Ihren Feuerwehrmännern löschen zu können, müssen Sie diese mit Schlauchspritzen ausrüsten, die dann an Hydranten angeschlossen werden müssen.

Nach erfolgreicher Beendigung der Mission habe ich nur eine mittlere Effektivität erreicht.

Sie können bei erneutem Durchspielen der Mission versuchen, schneller zu arbeiten und weniger Geld zu verbrauchen, indem Sie weniger oder andere Einsatzfahrzeuge und -kräfte auswählen. Außerdem können Sie in einigen Missionen sicherstellen, daß es weniger Todesfälle gibt als beim ersten Versuch.

Ich bin mir sicher, so effektiv wie möglich gearbeitet zu haben - dennoch habe ich keine Effektivität von 100% erreicht.

In einigen Missionen können Sie die Auswirkungen von Katastrophen nicht nur bekämpfen, sondern die Katastrophen selbst verhindern oder sie zumindest stark eingrenzen. Dazu reicht es aber nicht aus, nach Schema "F" vorzugehen. Schauen Sie sich den Einsatzort genau an - vielleicht gibt es dort in der Nähe Objekte, die mit der eigentlichen Katastrophe irgendwie in Zusammenhang stehen könnten oder die sich - abgesehen von dem Einsatz von Fahrzeugen und Personal - dazu eignen könnten, in irgendeiner Weise verwendet zu werden?

Stellen Sie sich z.B. vor, daß eine Bombendrohung gegen einige öffentliche Gebäude in Ihrer Einsatzzentrale eingeht. Natürlich können Sie die Gebäude evakuieren und nach der Explosion der Bombe die Verletzten behandeln. Aber vielleicht gibt es auch einen Weg, die Bombe irgendwie schon loszuwerden, bevor sie überhaupt explodiert?! Lassen Sie Ihre Phantasie spielen...

Die Mission wird - noch während ich meine Einheiten im Einsatzgebiet steuere - als fehlgeschlagen abgebrochen. Wieso?

In der Nachrichten-Zeile über der unteren Menüleiste wird Ihnen der Grund des Abbruchs stichwortartig mitgeteilt.

Ich schaffe es trotz mehrerer Versuche nicht, das Missionsziel zu erreichen. Ich weiß zwar, warum die Mission abgebrochen wird, aber ich weiß nicht, was ich anders machen kann.

Klicken Sie auf den Knopf OPTIONEN in der rechten Menüleiste. Im Optionen-Fenster gibt es ein Feld TIPS. Klicken Sie dieses an, dann erhalten Sie in den meisten Missionen gezielte Hinweise zur Lösung.

Wann genau endet eigentlich eine Mission erfolgreich?

Wenn Sie der Meinung sind, alle Aufgaben erfüllt zu haben, überprüfen Sie, ob es noch Einsatzkräfte oder -Fahrzeuge im Einsatzgebiet gibt, die Sie zurück zur Basis schicken können. Vielleicht gibt es noch einen Verletzten im Einsatzgebiet, den Sie übersehen haben? Haben Sie sich vergewissert, und die Mission endet noch immer nicht, informieren Sie sich im Optionen-Fenster über das Feld TIPS.



Credits

Sixteen tons entertainment
Entwicklung

Sixteen tons entertainment

Idee und Produktion
Ralph Stock

Senior Programming
Andreas Epple

Programming
Holger Wunsch
Horst Weidle

Graphik
Celal Kandemiroglu
Matthias Kunze
Jörg Rusnak

Sound FX
Chris Hülsbeck

Missionen
Allessandro Contini
Kai Schreiber

Test
Stephan Hong
Matthias Willmann
Michael Stigler

Tonstudio Mannheim

Musik
Joachim Schäfer

Musik / Arrangement / Mix
Gerd Hofmann

Soundeffekte / Mix
Uwe Drumm

Arrangements
Wolfgang Thron

Digital Publishing Mannheim

Box-Layout
Christian Bigalk
Joe Bartsch

TopWare

Sprecher
Frank Heukemes
Asun Ortega
Ulrich Smidt

Director QA
Frank Heukemes

Rendering
Krzysztof Rybczynski
Slawek Jedrzejewski
Grzegorz Wisniewski
Kajetan Czarnecki
Andrzej Rams
Daniel Duplaga

Sound
Remigiusz Miernikiewicz

Wir möchten hier insbesondere der Freiwilligen Feuerwehr der Stadt Lampertheim (Hessen) danken, die uns tatkräftig und engagiert unterstützt hat.

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN


DIE DICKSTE KANONE ALLER ZEITEN...
ROBORUMBLE
...IST AUF DICH GERICHTET...
Die ferne Zukunft - der Planet Mars. Der größe Rüstungsauftrag in der Geschichte des
Planeten soll vergeben werden. Die stärksten Prototypen treten gegeneinander an.
Der Sieger macht das Geschäft seines Lebens und schlägt die finale Schlacht gegen die
außerirdische Bedrohung. Wirst Du der Glückliche sein?
Wie viele Fabriken mußt Du bauen, wieviel Erzminen leerbuddeln
und wie viele Wälder abholzen, um den Gegner umzupusten? Keine!
Setze Deine strategischen Fähigkeiten dort ein, wo es darauf ankommt:
In der direkten Konfrontation mit den Kampfmaschinen des Gegners.
Erschaffe Deinen optimalen Kampfroboter aus mächtigen Einzelteilen,
wie Fahrwerken, Waffen und Boostern. Los geht´s! Und Du bist mittendrin -
durch frei wählbare Kameraperspektive, spektakuläre Effekte, stufenloses
Zoomen, farbige Lichtquellen, Terrainmorphing und 3D-Sound. Action pur!
Taktisches 3D-Echtzeitstrategiespiel abseits der genreüblichen Konventionen
Frei kombinierbare Robos
Bauen Sie Ihren optimalen Kampfroboter aus Fahrwerken, Waffen und Boostern
Frei variierbare Kameraperspektive
Gelände und Einheiten in vollständiger 3D-Darstellung
Die KI der Roboter paßt sich sowohl dem Terrain wie auch den eigenen Stärken und Schwächen an
Grafische Finessen: Farbige Lichtquellen, Terrainmorphing, Alpha-Transparenzen, Hintergrundanimationen
Nativer 3Dfx-Modus und Direct3D-Unterstützung für die gängigsten 3D-Beschleuniger
Auch ohne 3D-Karte lauffähig
Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler
Für Windows 95
3Dfx
AB MAI'98 ... READY TO RUMBLE!
ROBORUMBLE
TopWare INTERACTIVE
METROPOLIS SOFTWARE HOUSE
www.roborumble.com
www.topware.com



TopWare INTERACTIVE®